

# 女の子のカラダの描き方

キャラ骨と肉感をつかんで  
セクシーな女の子を描く

林晃 (Go office)





# 女の子のカラダの描き方

キャラ骨と肉感をつかんで

セクシーな女の子を描く

林晃 (Go office)



# はじめに

女の子のカラダは柔らかい肉に覆われているので、曲線を主体に描かれます。でも肉感の柔らかさは、身体表面に現れる鎖骨や関節部の「硬い骨の表現」のコントラストによって引き立てられ、キャラの存在感や魅力が生まれます。



## 「肉感」を生み出す要素

### 1. カラダのアウトラインをつくり出す 「肉の起伏」表現

…おもに曲線的な線を用います。

### 2. 首もとの鎖骨や手足の関節表現

…おもに直線的な線を用います。

女の子のカラダは  
「骨」と「肉」で  
できてるんだよ♡

「肉」だけで  
描くとかえって  
硬いよ♪

「キャラ骨」  
人体の骨構造をもとにしたもので、  
可動部と硬さや立体を理解するた  
めのモデルです。

これが  
私の骨！

### 骨表現のない場合

鎖骨とヒジ、ヒザの関節表現  
をしない場合。アウトライン  
は「女の子のカラダ」ですが、  
プラスチックやビニールなど  
の「硬い素材」で形だけつく  
られた印象になり、肌の柔ら  
かさが遠のきます。

透視状態

鎖骨（さこつ）

ヒジ関節

ヒザ関節

「骨」も  
ちゃんと意識  
して描いてね！

### 作画手順の中の「骨」と「肉」



アタリ。描きたいイメージ（ポーズ）  
を大づかみに描きます。姿勢を主体に  
したもので、「全体のイメージ」（シル  
エット）を最初に描きます。この段階  
で背骨や肩、関節などの位置がざっく  
り描き込まれることもあります。



ラフ。アタリの上にヘアスタ  
イルやポーズのイメージを大  
づかみに描くもので、作画技  
法上は文字通り「肉づけ」と  
いう言葉が用いられることも  
あります。

※アタリからラフへ進むことや、最初からラフや、表情を描き込みながら進める  
こともあります。作画経験や描くものの難易度で手順は変わります。



# 目次

はじめに 2

本書のねらい 6

## 第1章 キャラクターの 骨格と筋肉をつかむ 7

キャラの作画に見る骨と肉	8
全身の骨と筋肉	10
正面	10
横	12
後ろ	14
立体感の出る斜め向き	16
斜め前	16
斜め後ろ	18
パーツの長さの目安と「頭身」	20
パーツの長さ	20
頭身について	21

## 第2章 キャラ骨を意識した 作画のコツ 23

骨と関節	24
全身の作画の骨表現	24
上半身の作画をめぐる骨表現のポイント	26
首まわりの作画	28
首と胴体のつながり	28
首筋と鎖骨	32
頭部と首肩まわりの骨格	34
首の演技	38
あごの下を描こう	40
腕と手の作画	42
腕のラインの特徴	42
腕のつき方	43
ヒジの作画	49
手の作画	54
脚の作画	56
脚線の特徴	56
骨格と筋肉	57
脚の骨と肉感の表現	58
骨格と脚線	64
足首と足の作画	70
足の特徴	70
全身ポーズの作画に学ぶ足と足首	71



### 第3章 肉感が女の子キャラの 柔らかさのかなめ 73

肉感と曲線	74
肉感と丸みの表現	74
おっぱいの作画	76
代表的なおっぱい演出	76
おっぱいの特徴	78
乳首と乳輪	82
おっぱいの表現	86
ブラの作画	90
胴体の作画	94
おなかの表現	94
胴体の描き分け	96
脚のつけ根・股間の作画	98
つけ根まわりの特徴	98
アオリで描く脚のつけ根	100
アクションポーズで描く脚のつけ根	104
お尻の作画	108
立ちポーズ	108
座ったポーズ	111

### 第4章 骨の描写と 肉感を使いこなそう 115

動きのあるポーズの作画	116
動き作画のポイント	116
正面向き	118
斜め向き	120
横向き	123
後ろ側	124
腰かけるポーズ	130
キャラの描き分け	134
全身ポーズ	134
ニーショットポーズ	136

### 第5章 顔の作画

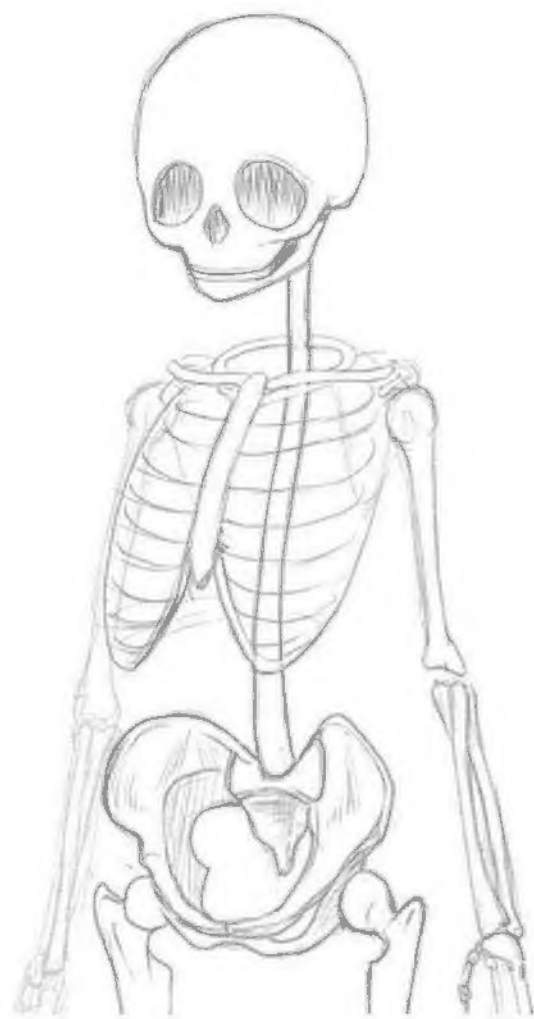
頭がい骨・顔パーツ・髪・口の構造・デザイン 141

リアルふうの顔とキャラの顔との違い	142
キャラの顔を描いてみよう	144
お手本を見て描く	144
顔の十字の意味	146
いろんな向きの作画	148
顔のパーツ	154
顔パーツの基本の形と名称	154
口とあごの構造	156
髪の毛の作画	160
頭部と髪の毛の関係	160
ヘアスタイルの作画	163
いろんな顔を描いてみよう	168
目と髪型に注目する作画	168
性格を意識して描くキャラ	170
バランスに注目する作画	172



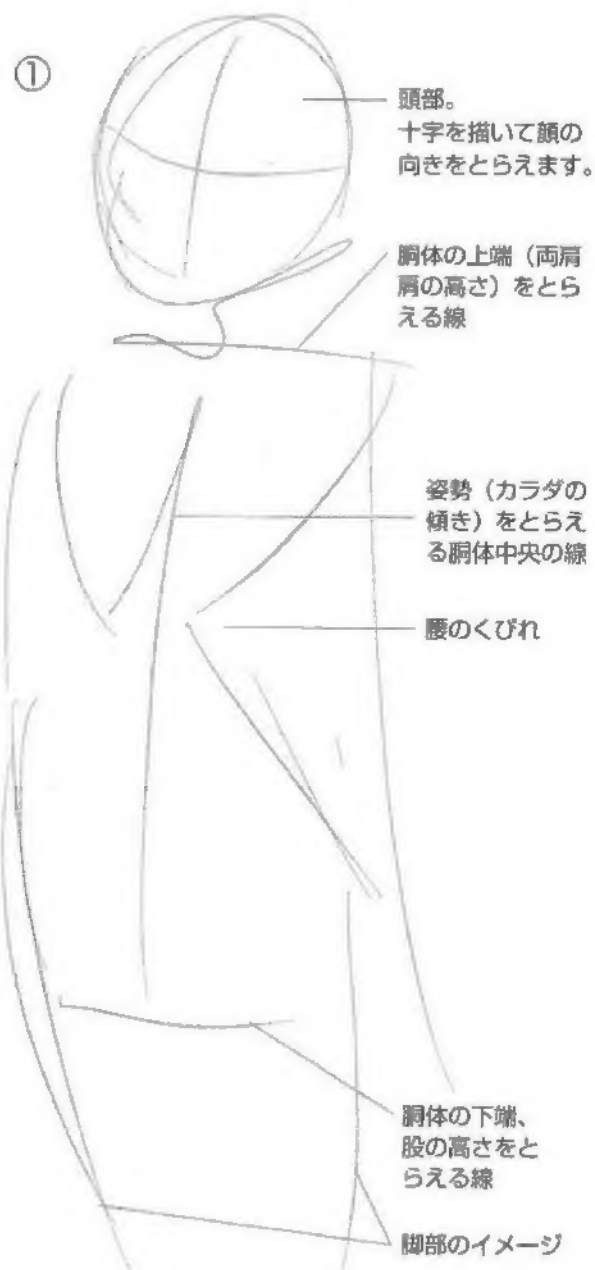
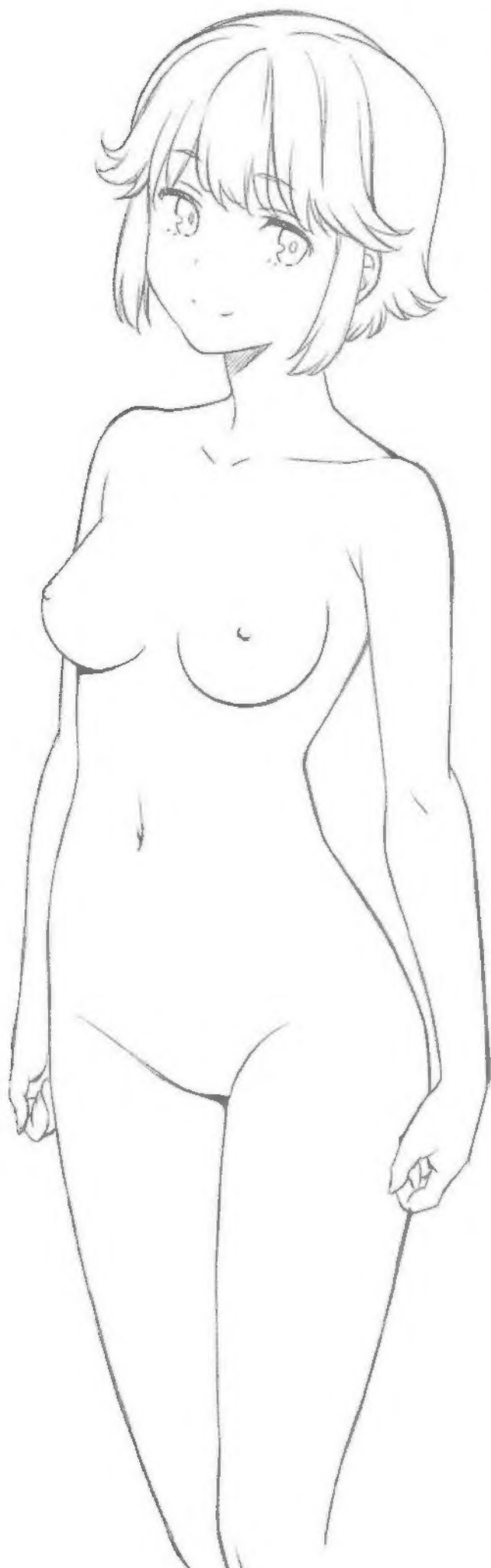
# 第1章

## キャラクターの 骨格と筋肉をつかむ



# キャラの作画に見る骨と肉

作画は完成イメージ（描きたいもの）をごく簡単な線で描くことから始めます。「アタリ」や「ラフ」といわれるシンプルな絵ですが、作画に慣れた人のアタリやラフには、そこに骨格や肉の意識が含まれています。



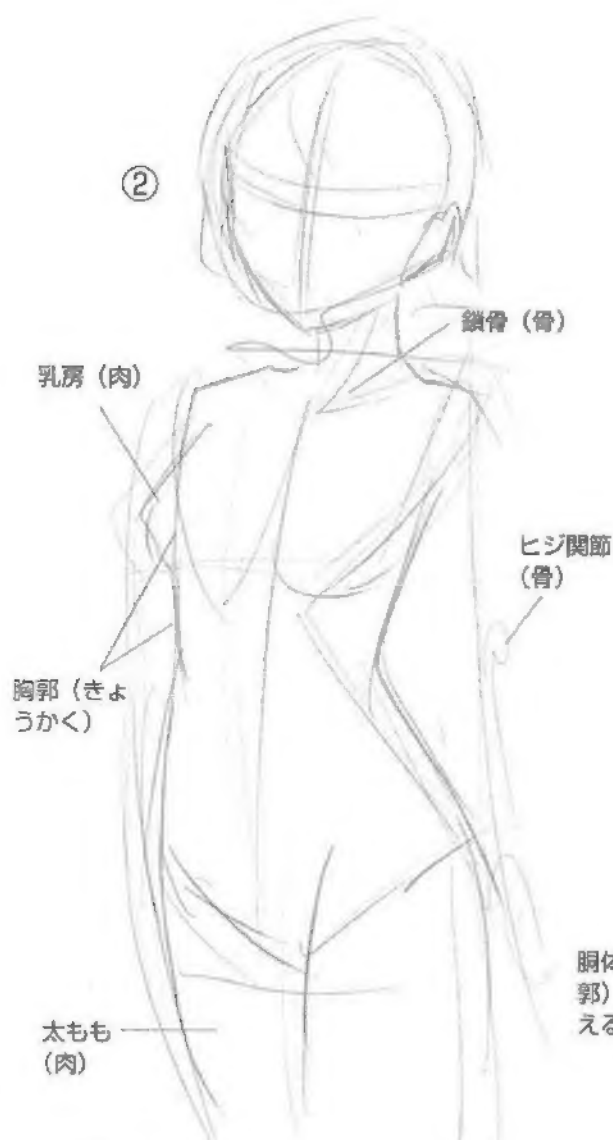
## 描きはじめ…アタリの状態

シルエットをアタリとして描き出す手法です。出来上がりの姿勢、腕や脚のイメージ、顔の向きを大づかみに描きます。



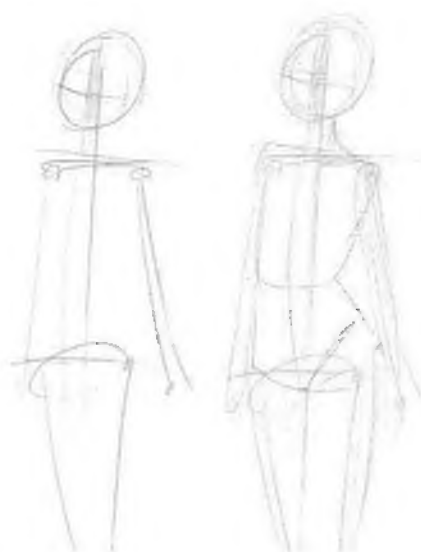
## 補助線・アタリ線の意味と作画ポイント

頭部やカラダのアウトラインをていねいに描いていきます。最終的にこれを「下絵」として、なぞりながら仕上げます。※仕上げのアウトラインを「主線（おもせん）」といいます（「しゅせん」と呼ぶ場合もあります）。



### ラフ

ラフに作画を進めます。「肉づけ」の作業で、カラダのイメージをはっきりさせます。髪の毛のシルエット（全体のイメージ）も大づかみに描き込みます。



### ☆参考☆

骨格を主体にアタリを描いて進める場合。頭部、中心線、肩や股位置をとり、手足も棒状です。肉づけをしていく進め方は同じですが、味気ないので多少作画慣れないと難しいかもしれません。写真など、資料を見ながら描くときに適した手法です。



- 補助線…パーツの位置やサイズをとらえる目安の線。
- アタリ線…おもにパーツの形をとらえる線。
- 主線（おもせん）…本番の線。アタリ線や補助線に対して、「キメ」や「確定」などの意味で引く線で、「太い線」や「しっかりした線」が多いです。

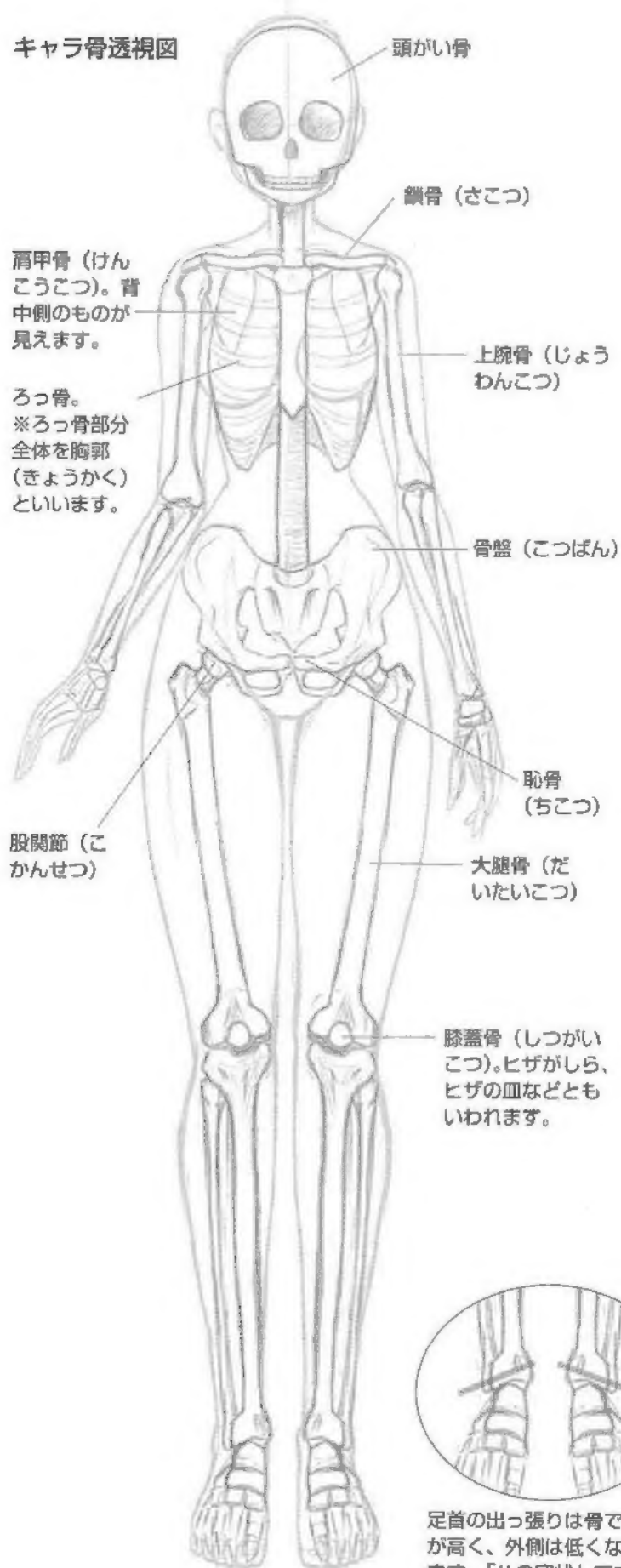
# 全身の骨と筋肉

## 正面

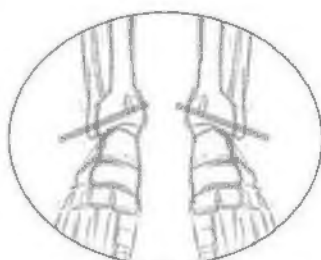
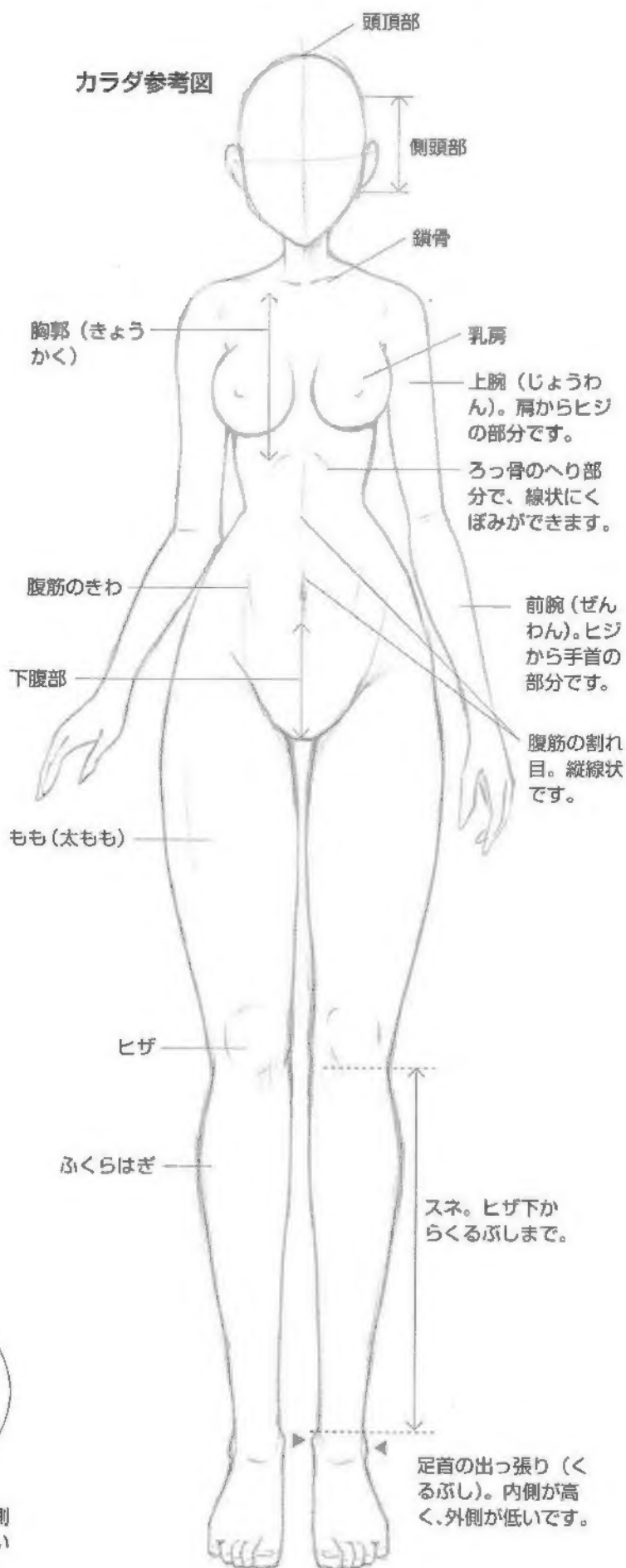
作画に関わる骨や筋肉など、代表的な部分の形と名称を見てみましょう。

カラダの表面の表現に関わる骨…鎖骨、ヒザ、足首肉のポイント…乳房、おなか

キャラ骨透視図

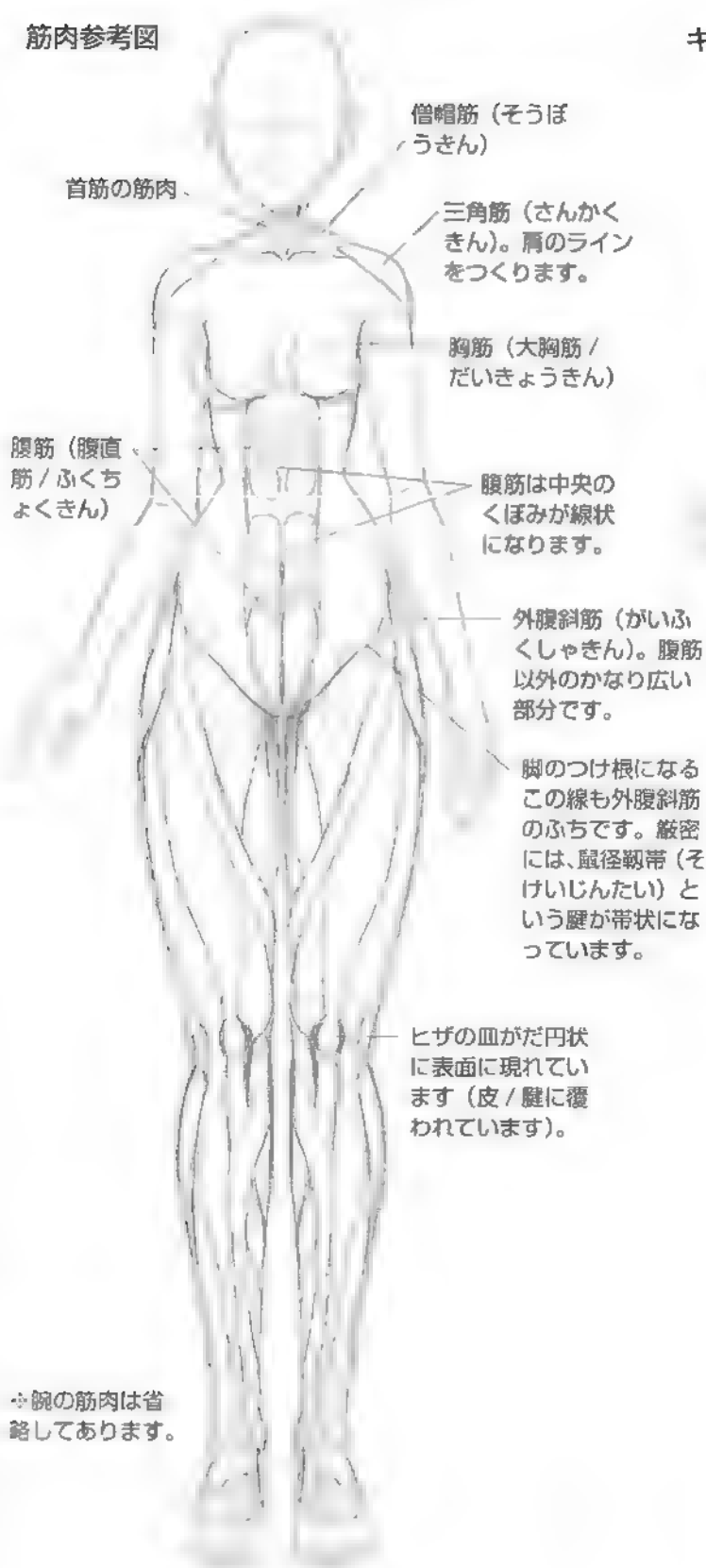


カラダ参考図



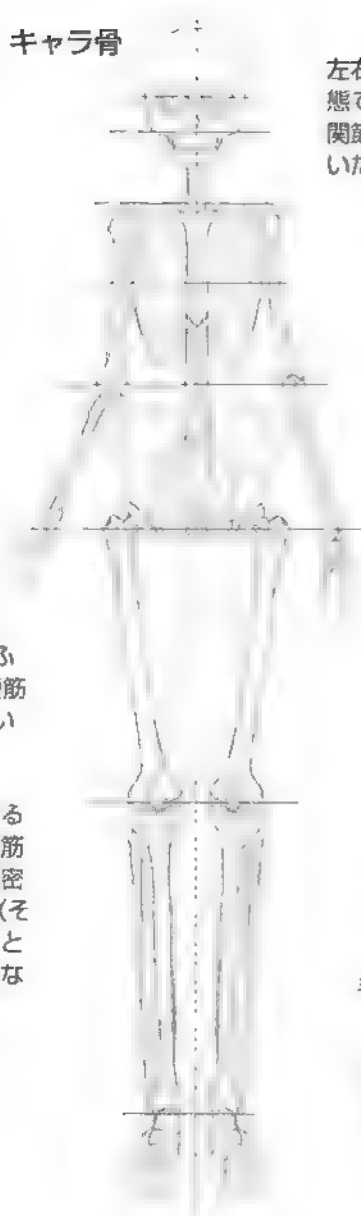
足首の出っ張りは骨で、内側が高く、外側は低くなっています。「ハの字状」です。

## 筋肉参考図

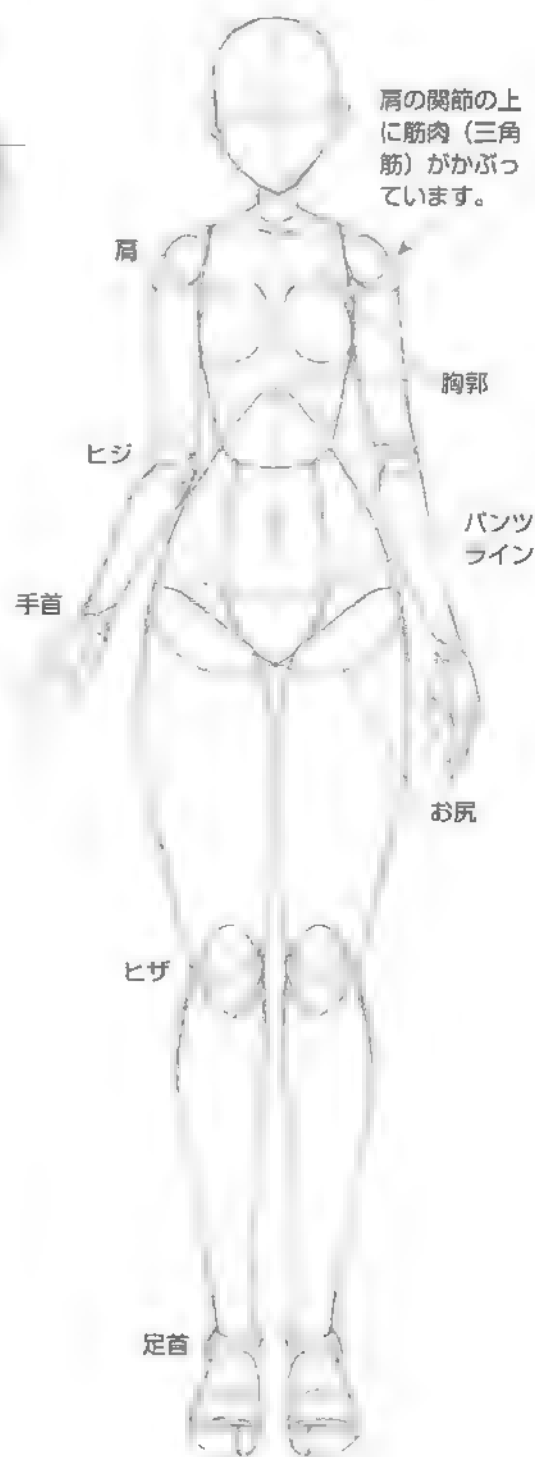


※腕の筋肉は省略してあります。

## キャラ骨

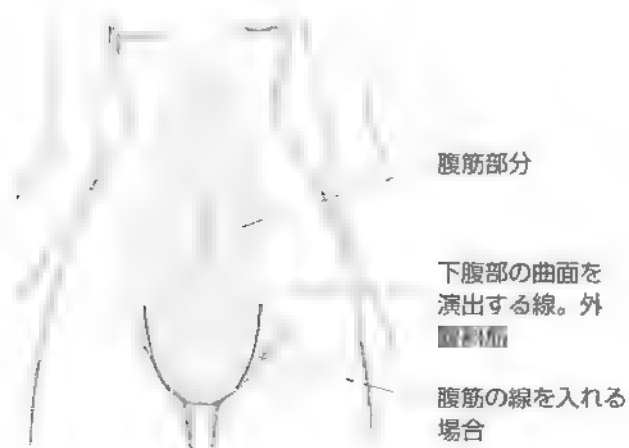


左右対称です。まっすぐの状態では、左右の肩、ヒジ、股関節、ヒザ、足首などをつないだ線は平行になります。



## フォルムモデル

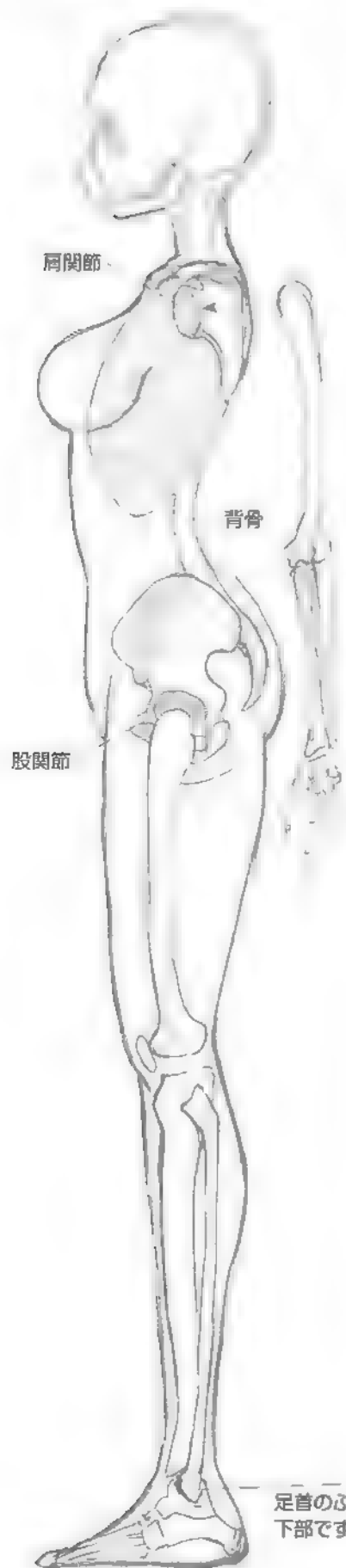
体全体をパーツに分けて関節（可動部）や腹筋部分などを単純化したもの。



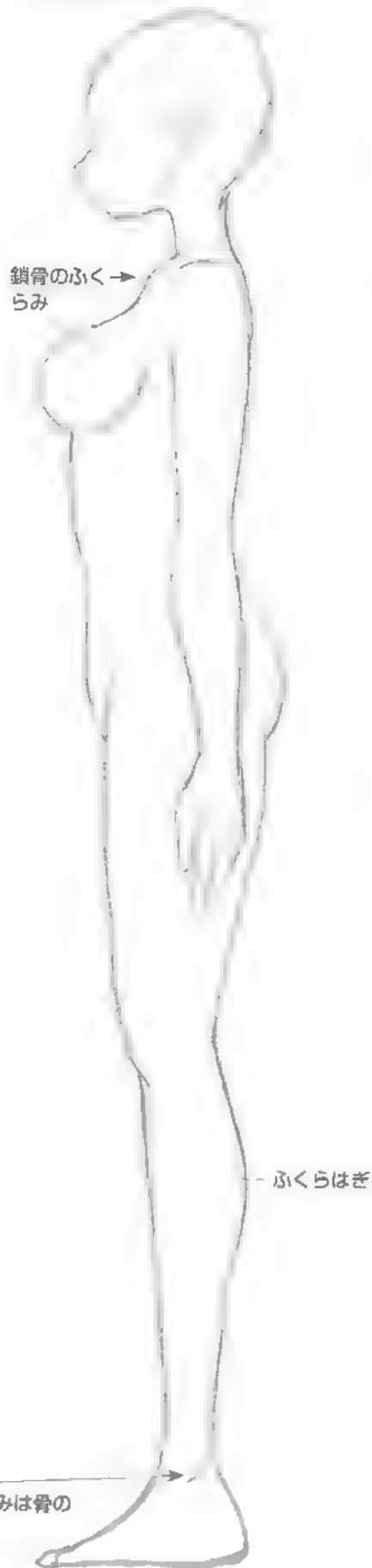
まっすぐ立ったポーズのアタリ。関節は丸や区切り線などで表現します。



キャラ骨透視図



カラダ参考図

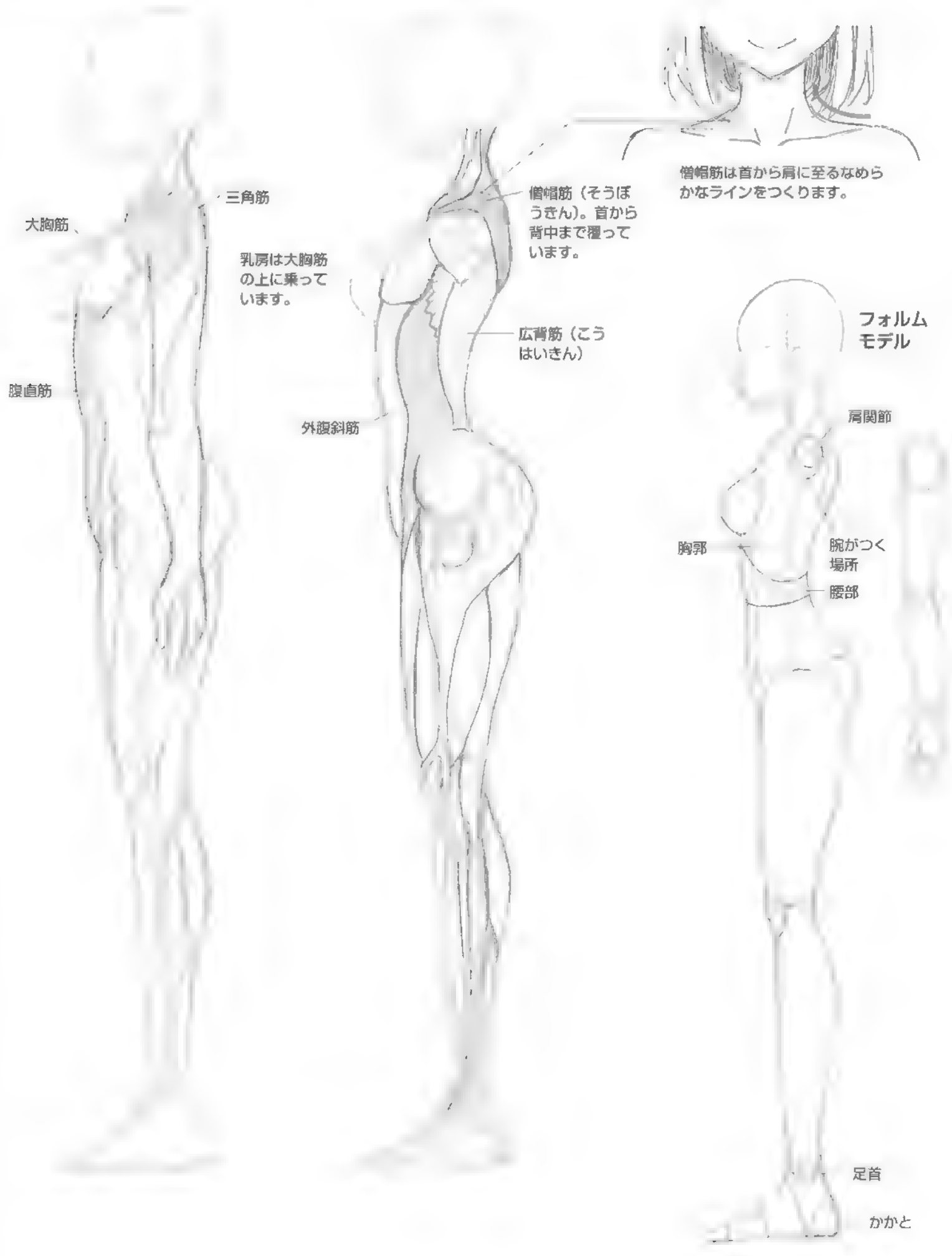


足首のふくらみは骨の下部です。

キャラ骨



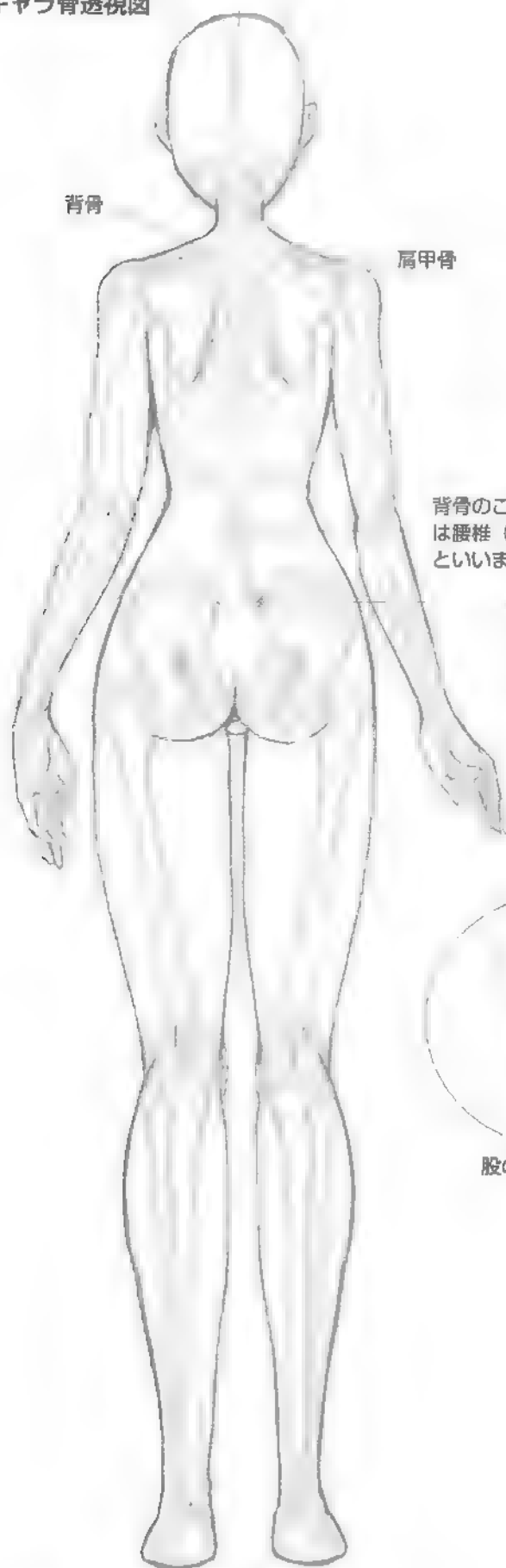
アタリ。胴体を腰から上と下でブロック状にとらえます。



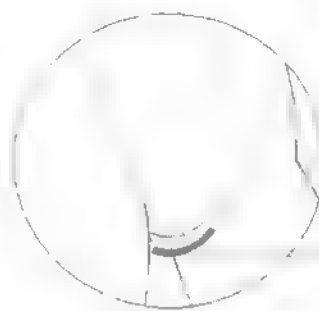
# 後ろ

カラダの表面の表現に関わる骨…肩甲骨、ヒジ、骨盤  
肉のポイント…お尻、ふくらはぎ

キャラ骨透視図



カラダ参考図



## ☆「腱（けん）」とは

筋肉と骨をつなぐ繊維のような束です。帯状だったり筒状だったりしていて、手の甲の筋やアキレス腱などが有名です。骨や筋肉のほか、この腱の形が見た目に現れる部位もあります。



# キャラ骨

## 筋肉参考図 (骨の上に筋肉を重ねています)

頭がい骨の  
上部パーツ  
あごパーツ

後頭部

鎖骨

肩甲骨から伸びてい  
る骨は、前面で鎖骨  
につながっています。

僧帽筋

三角筋

広背筋

外腹斜筋

アタリ。背骨の  
ラインをまっす  
ぐとります。

尾てい骨  
(びていこつ)

ヒザの裏側は筋肉に覆わ  
れて骨は現れません。

ふくらはぎの筋肉  
はぶるんと盛り上  
がっています。

アキレス腱

フォルムモデル  
肩甲骨はひし形や三角  
形状にとらえます。

# 立体感の出る斜め向き

胴体の側面部が「奥行き」として見えるので、立体的になります。

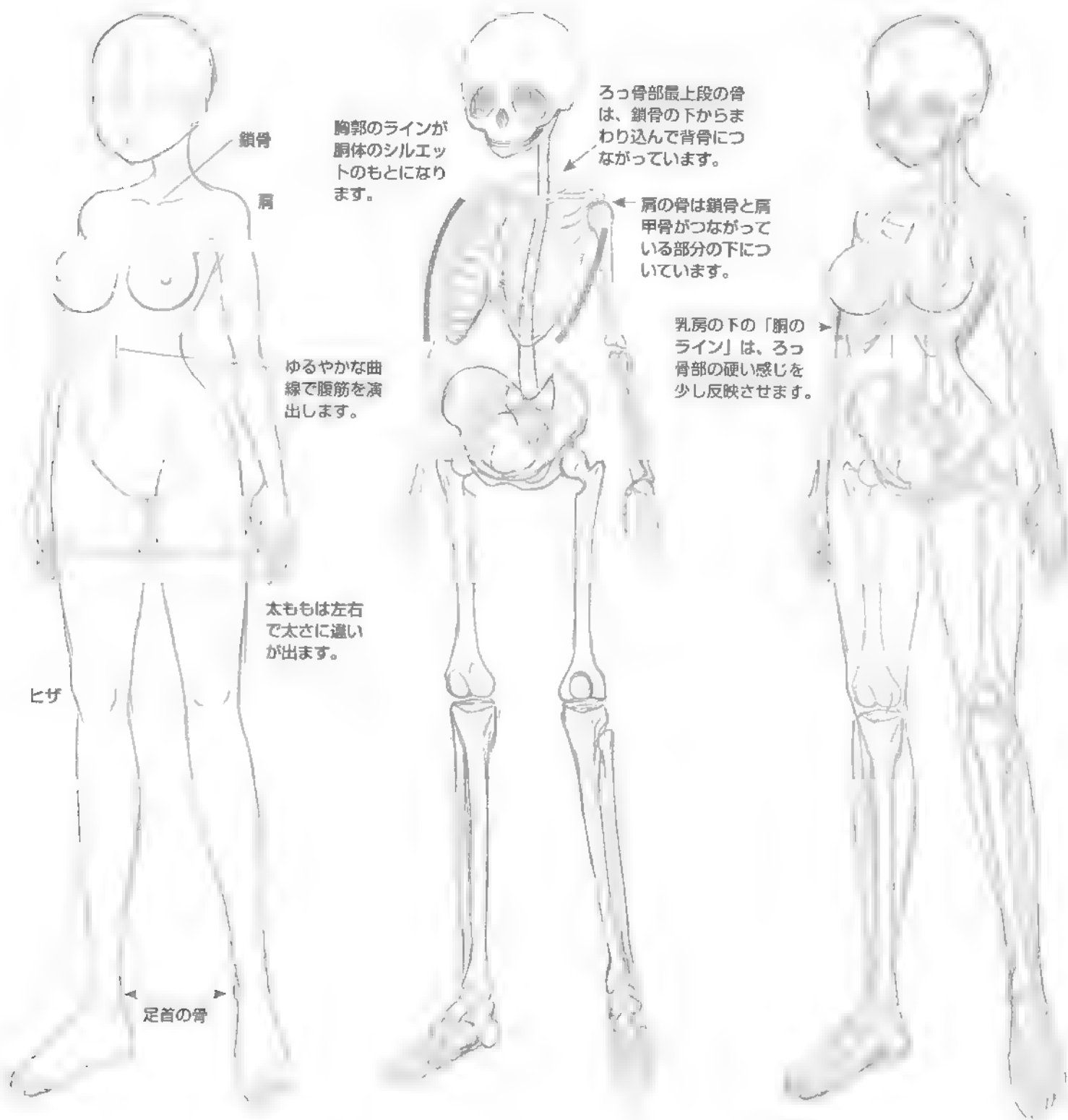
## 斜め前

カラダの表面の表現に関わる骨……鎖骨、胸郭、ヒジ、ヒザ、足首肉のポイント……肩、乳房、腹部、腰のくびれ、太もも

カラダ参考図

キャラ骨

キャラ骨透視図



## 作画手順

ポーズのシルエットをラフに描いて進める場合

フォルムモデル

鎖骨のラフは  
肩とつながっ  
ているイメー  
ジで描きます。

背中側のラ  
インをとり  
ます。

中心線  
の目安

胸郭のくぼみ  
の線。引き締  
まったカラダ  
を描きたいと  
きは残します。

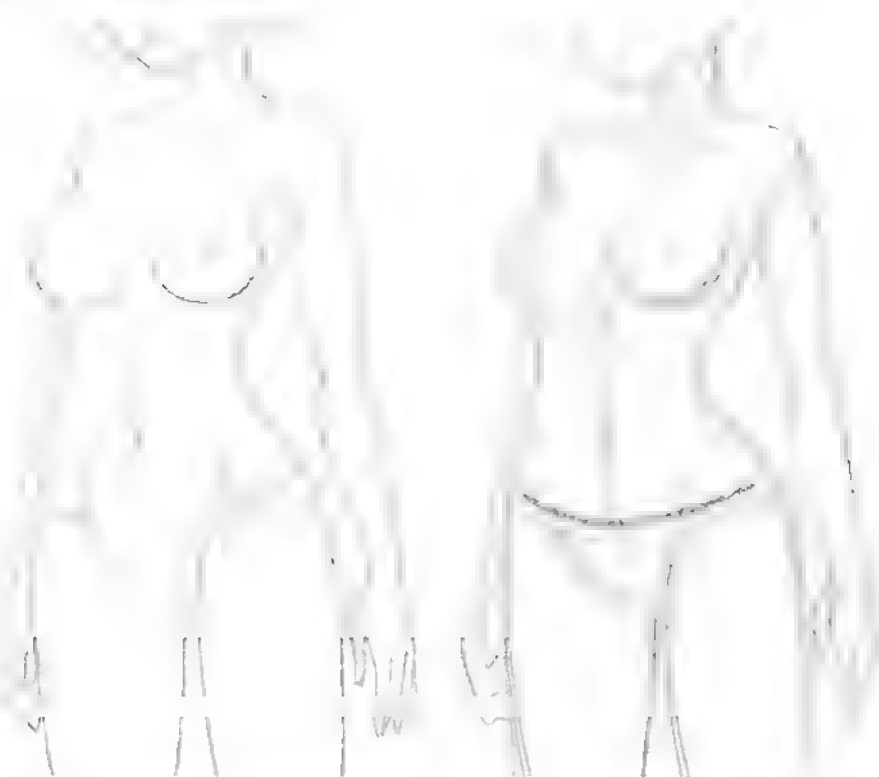
おなかの丸みを  
演出する外腹斜  
筋のライン。脚  
とつながってい  
るイメージです。

ラフ。ポーズ全体をシ  
ルエット状に描きます。

関節の位置をとらえなが  
ら、全体の形をとります。

アウトラインを整えて  
いきます。

## ● パンツを描く場合



パンツのラインは下向きの曲線で描くことで、おなか、胴体の丸みが出ます。

ポイント  
首と肩まわり

首のつけ根

腕のつけ根

肩関節

三角筋パーツ

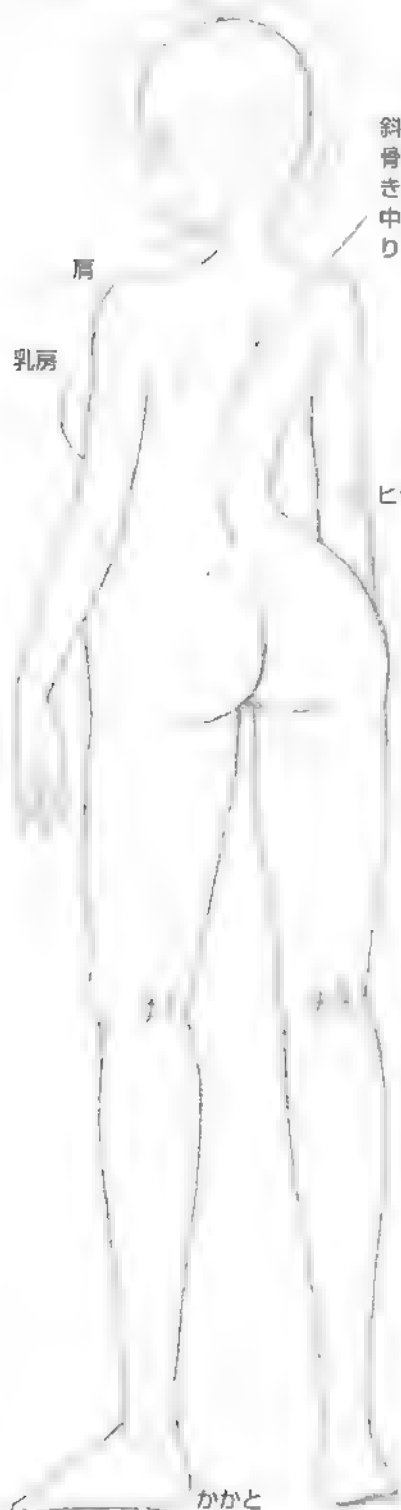
肩の丸みは三角筋がつくっています。



# 斜め後ろ

カラダの表面の表現に関わる骨…肩甲骨、背骨、ヒジ、かかと  
肉のポイント…肩、乳房、お尻、ヒザの裏

カラダ参考図



斜めアングルは背骨のラインをくっきり入れます。背中表情がはっきりします。

肩甲骨はろっ骨の上に乗っています。

ヒザの裏。筋肉が収束し、ハの字状の起伏になります。

キャラ骨



キャラ骨透視図

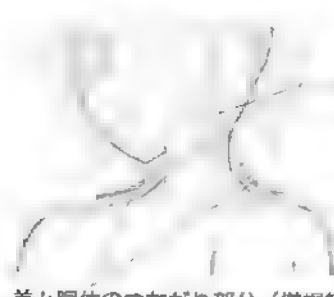
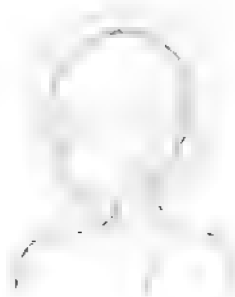
正面側の鎖骨



肩甲骨のラインがアウトラインをつくっています。

※ろっ骨を省略しています。

かかとは、骨の上を薄く肉が覆っています。



頭部と首のつながり

首と胸体のつながり部分（僧帽筋）



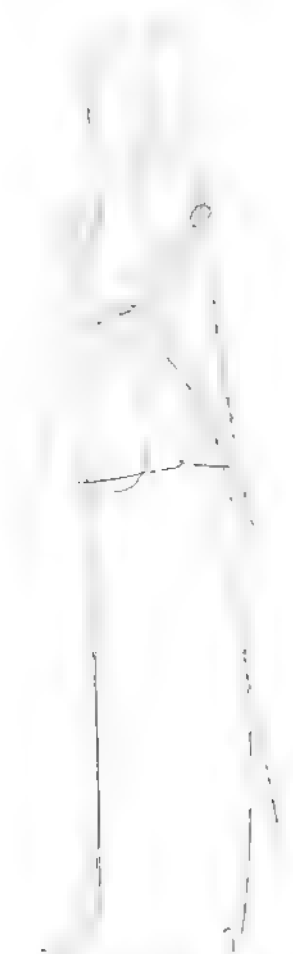
鎖骨

肩甲骨

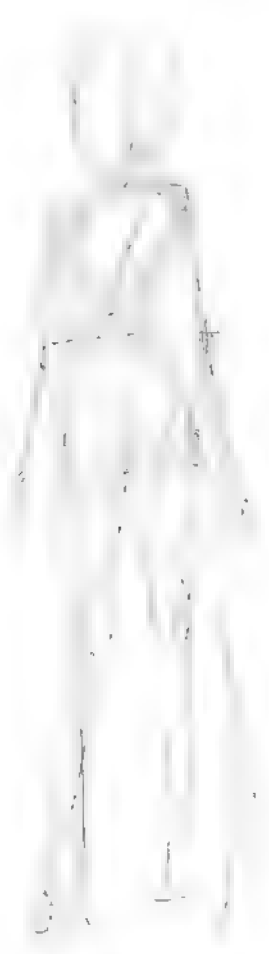
肩甲骨と鎖骨のつながり部分

## 作画手順

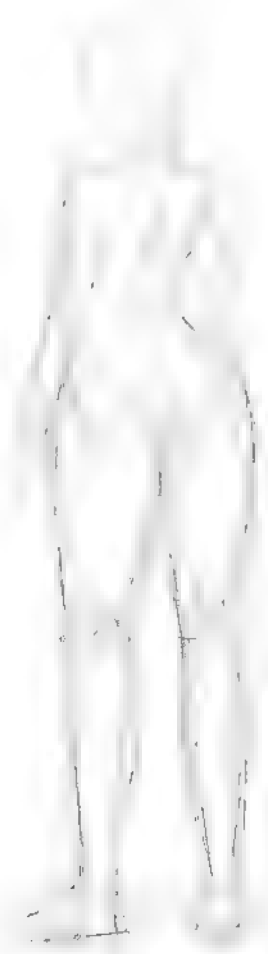
ポーズを記号的なアタリで描いて進める場合



アタリ。ポーズのイメージを簡単な図形と線で記号的に描きます。

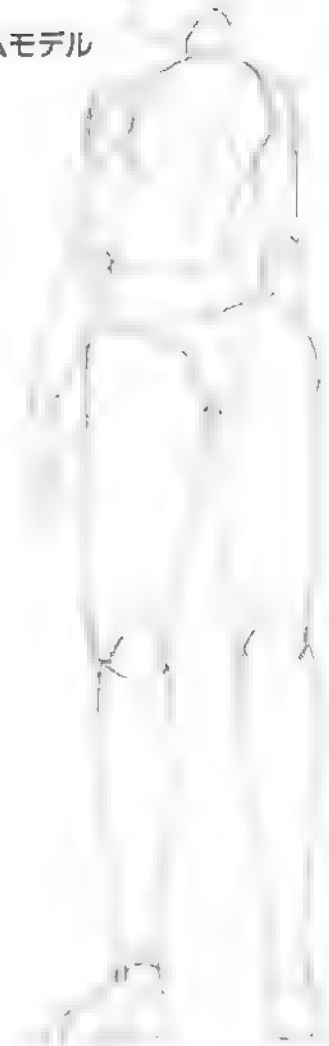


ラフ。関節の位置をとらえながら、パーツの形をとります。

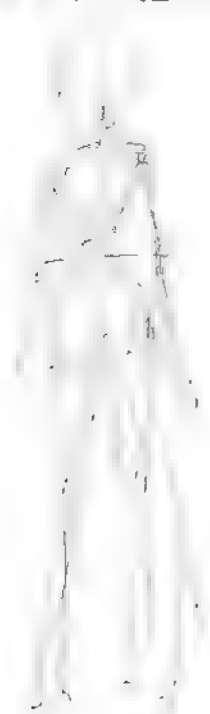


肉づけします。

フォルムモデル



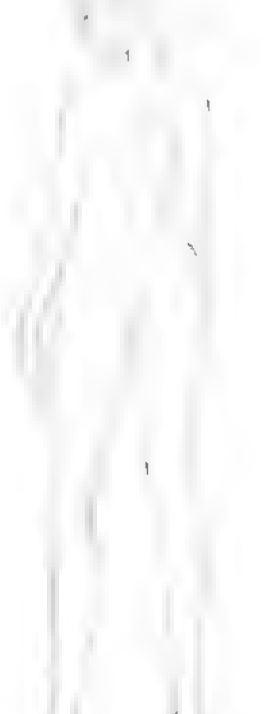
## ● スリム化してみよう



ラフは同じです。



肉づけの段階で、肩幅を狭く、手足の太さを細めにして、さらにラフを描き進めます。頭部は振り向いたものに変更しました。



アウトラインをしっかりした線で描いて完成させます。

ポイント  
肩のつき方



腕のつけ根

肩関節

三角筋  
パーツ

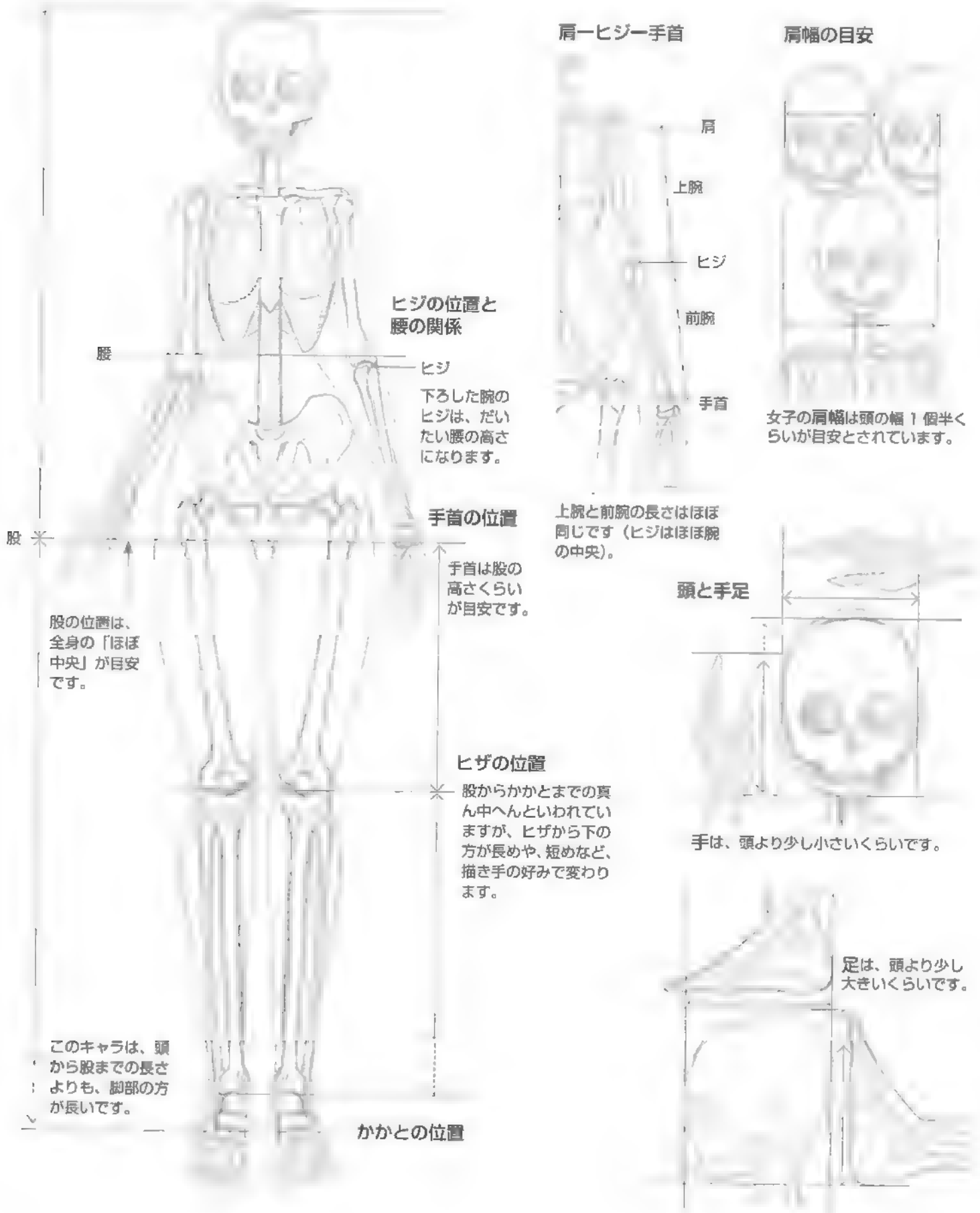
腕に隠れて見えなくなる胴体と乳房を描いてから腕を描きます。

# パーツの長さの目安と「頭身」

カラダの部位の長さについての目安と、「頭身」の考え方を見てみましょう。

## パーツの長さ

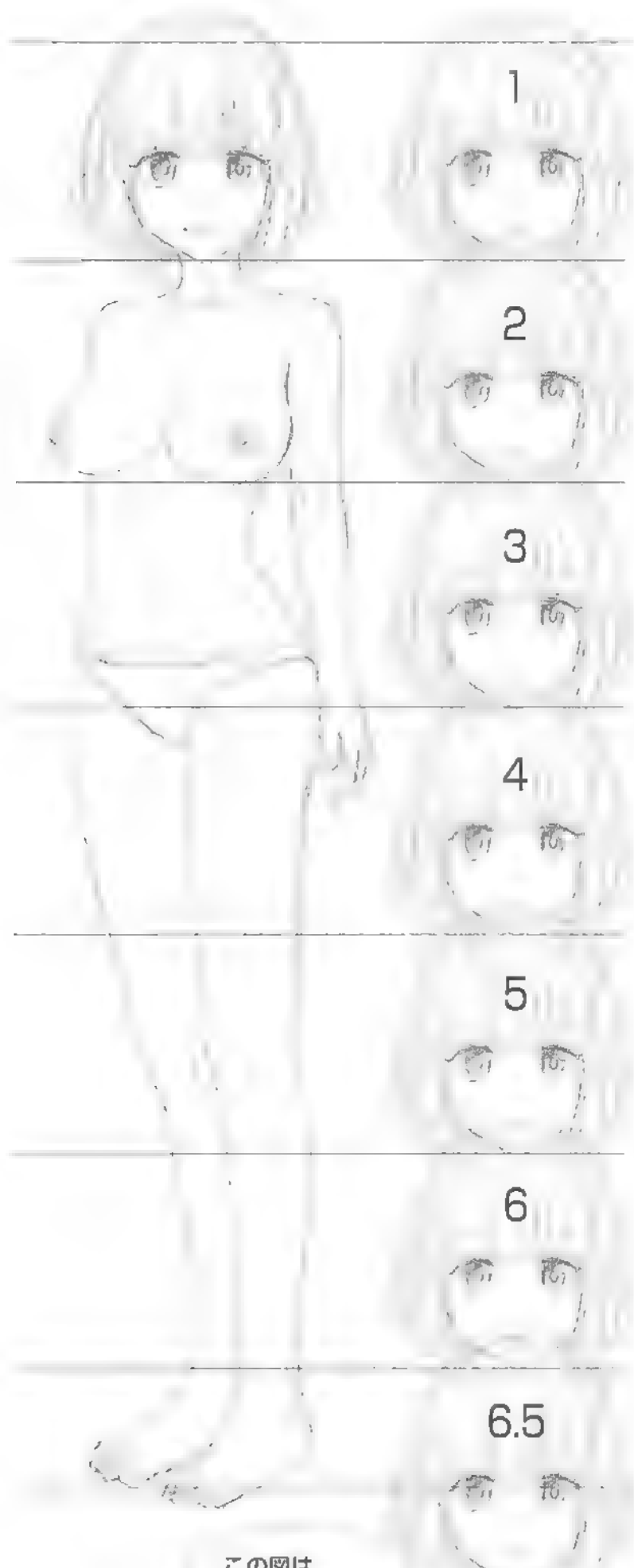
キャラの個体差（デザイン）や描き手によって違いがありますが、伝統的に「人体の基本バランス」とされているものがあります。





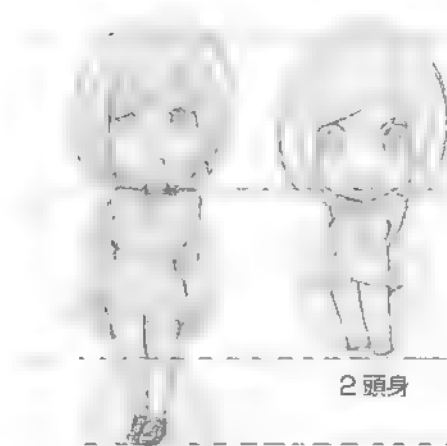
## 頭身について

キャラの全身や腕や脚などのパーツの長さを、「頭の縦幅の長さ」でとらえます。「頭の大きさ」を基準にして長さをとらえる考え方を「頭身（とうしん）」といいます。

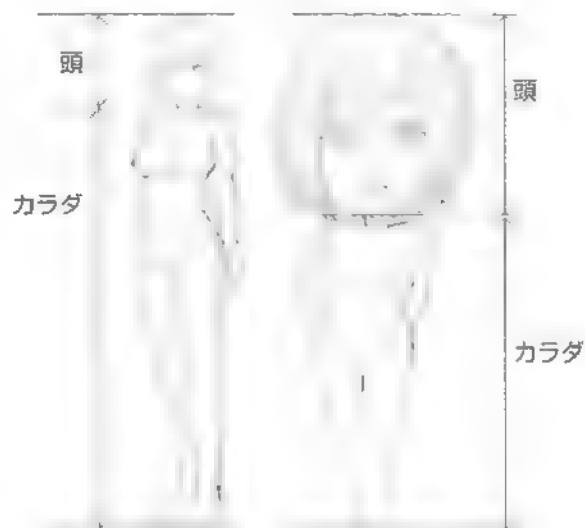


この図は  
6.5 頭身です♡

### 代表的なチビキャラ



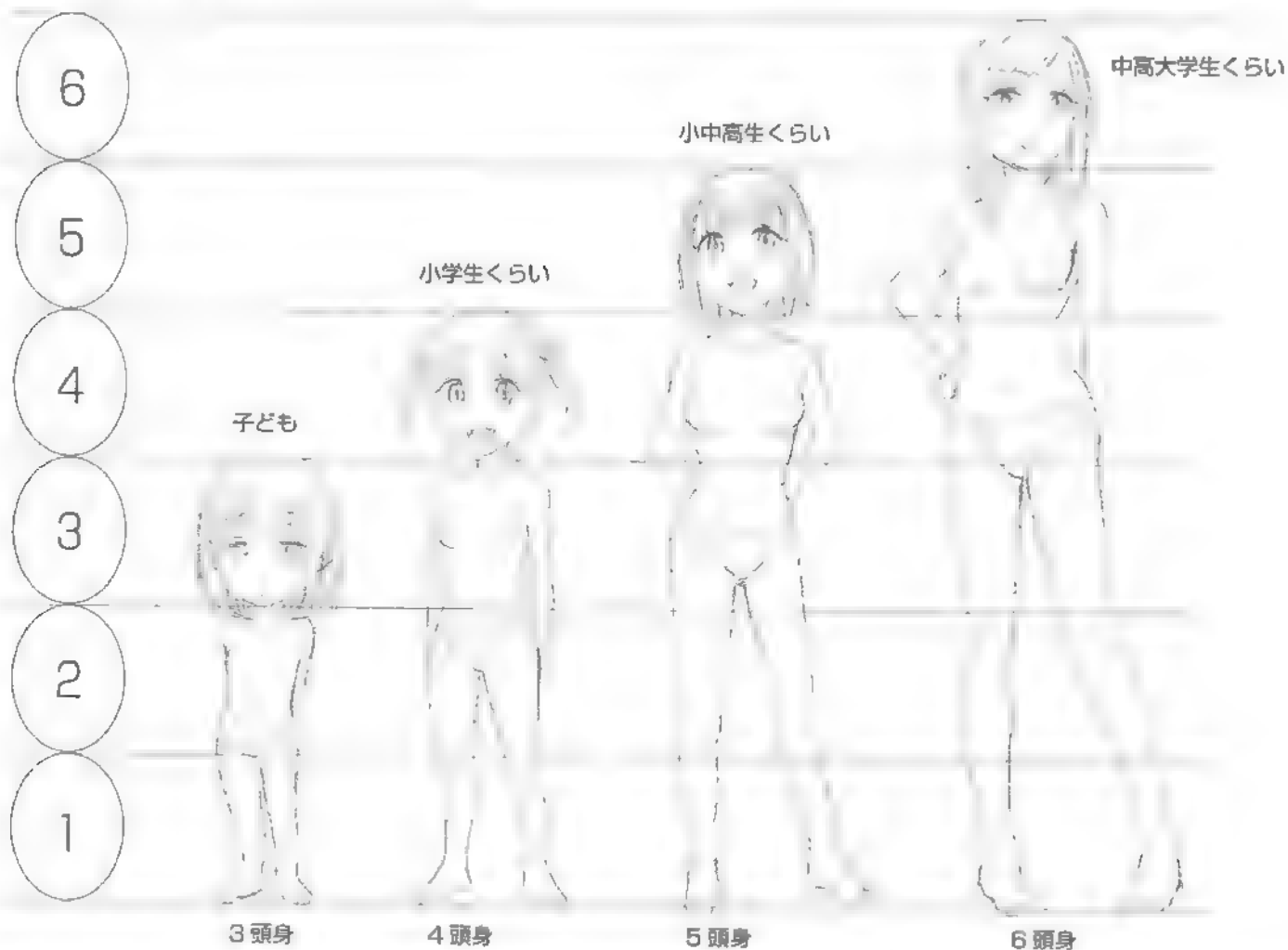
2.5 頭身



頭身が高いキャラ（7 頭身とか、8 頭身）は  
頭が小さく、頭身が低いキャラ（2 頭身とか  
3 頭身）は頭が大きいです。

## 身長差と頭身

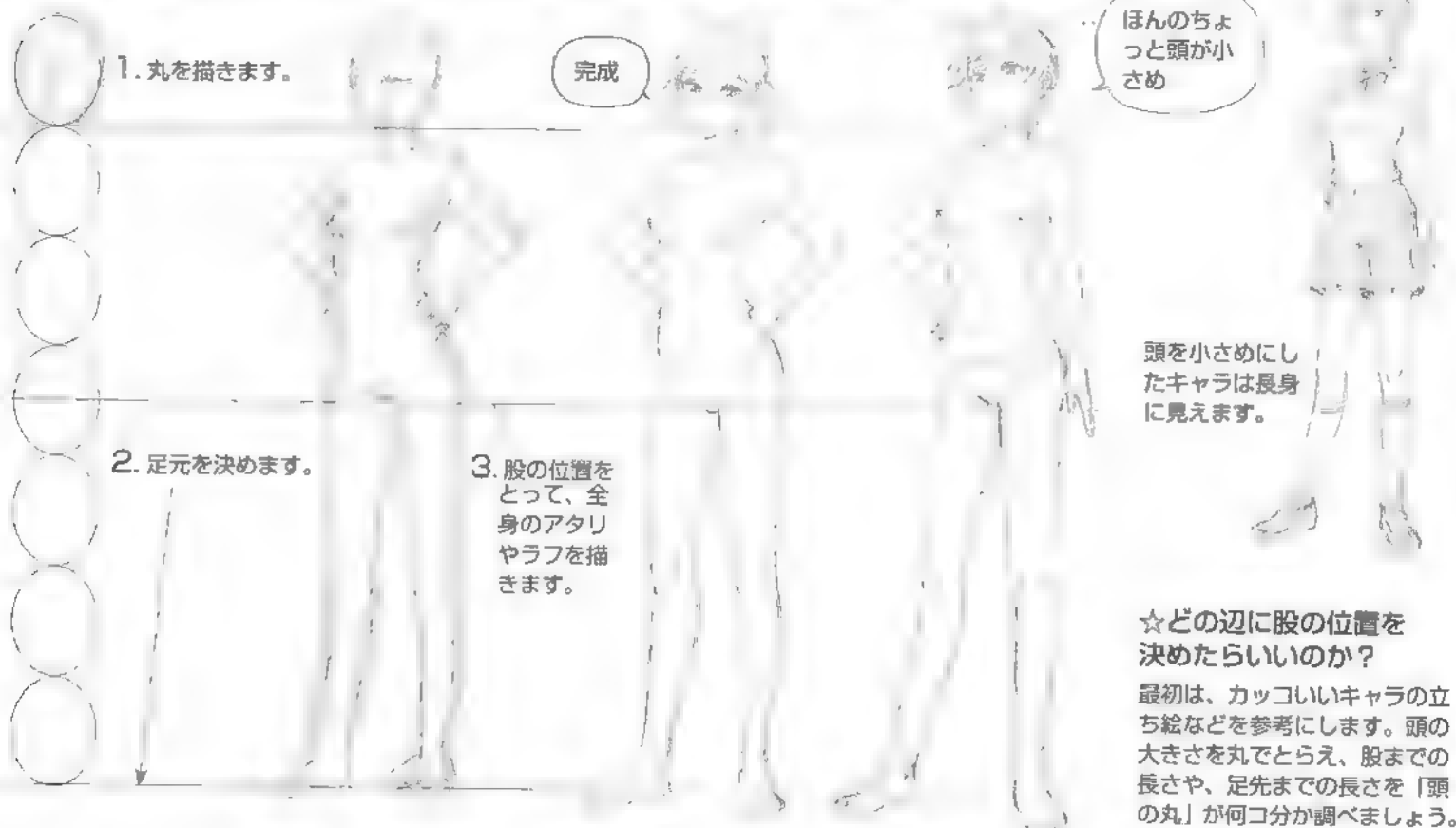
子どもっぽいキャラにしたいときは頭を大きめにして頭身を低くし、大人っぽいキャラにしたいときは頭を小さめにして頭身を高くします。



頭身が低い（頭・顔が大きい）と子どもっぽい印象になり、頭身を高くする（頭部や顔が小さい）と、大人っぽい印象のキャラになります。髪の毛の量でも頭の大きさの印象が変わります。ここでは頭の大きさをみなほぼ同じにして、カラダのサイズで描き分けています。

## ● 作画手順のポイント

大づかみに丸を描いて、頭、胴体、脚部の「長さ」をとらえて描きます。





## 第2章

# キャラ骨を意識した 作画のコツ

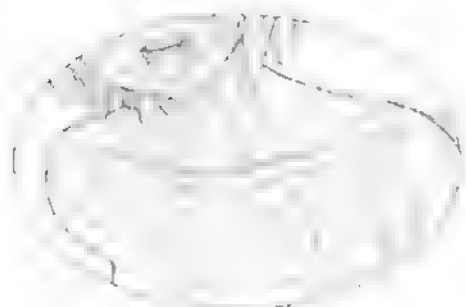
# 骨と関節

カラダの表に出る骨の線をとらえる作画

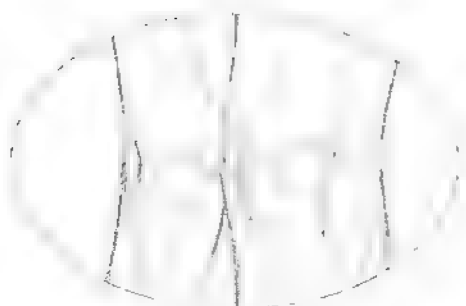
## 全身の作画の骨表現

### ● 正面側（通常アングル）

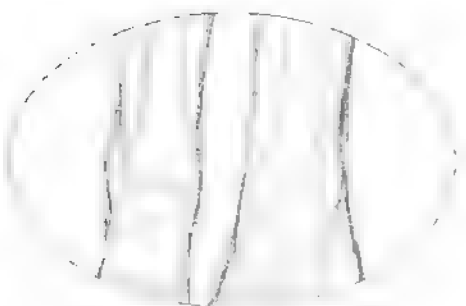
身体の表面に浮き出した骨の「固い線」とのコントラストで柔らかい肌・肉感が引き立ちます。作画の上でも骨は文字通り「骨格」です。胴体は鎖骨と肩甲骨、手足はヒジやヒザなどの関節部の骨表現を意識しましょう。



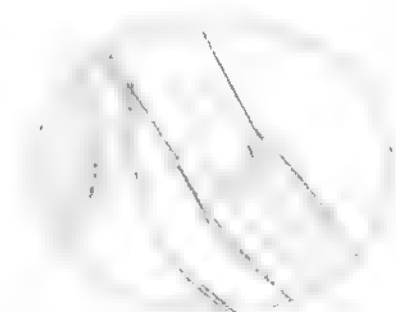
鎖骨



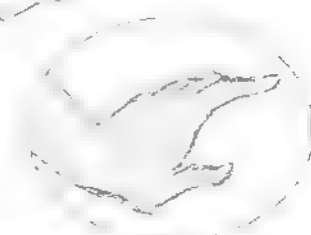
ヒジの関節



足首の関節



ヒジの関節



手首・指の関節



キャラ骨  
(背骨、ろっ骨や  
細部は簡易表現さ  
れています)

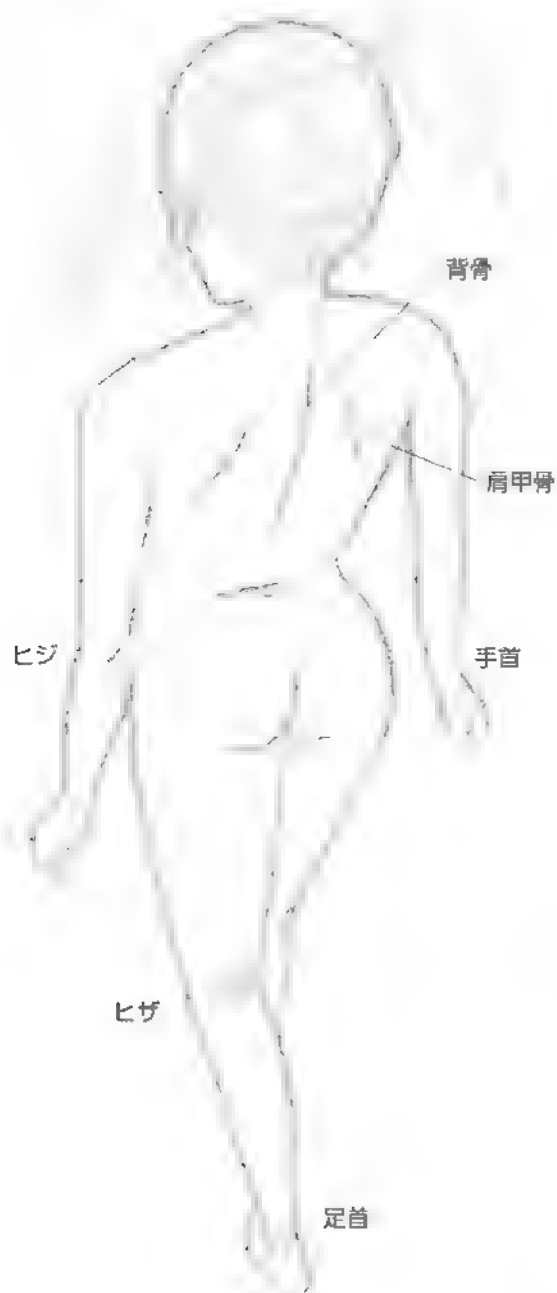
作画手順上のアタリ。「骨組み」です。

肉づけ

最初からシルエットで描く場合でも、関節を意識して描きます。

## ● 背面側（ややフカン）

背中側の骨表現は背骨、肩甲骨、ヒジがポイントです。手首やヒザの裏、足首などは継ぎ目っぽい線などでの簡易表現が主体です。



パンツは必要がなくても描いておくと、体の曲面を大づかみにとらえるのに役立ちます。

キャラ骨（手やろっ骨、脚の一部などは省略）

大ラフ。フカンはイメージ主体に描きます。全体の形を大づかみに描いて、立体や関節をとらえます。

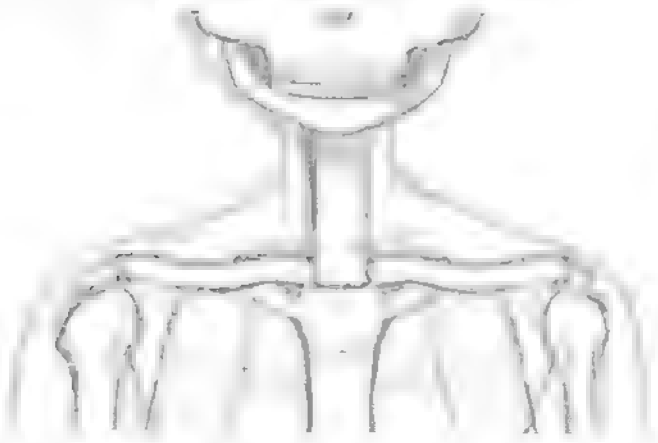
ラフ。大ラフから形を整えてシルエットを整えます。ヒジ、手首、ヒザ、足首の関節も簡単に描き込みます。



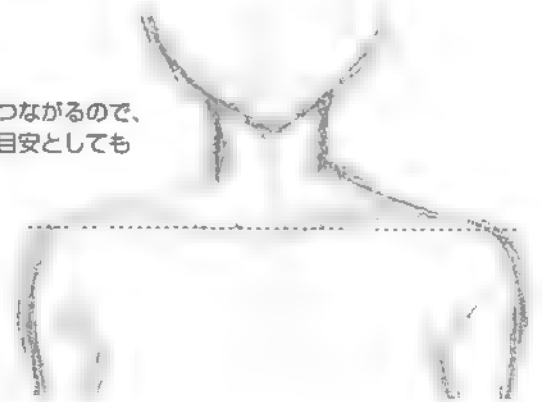
# 上半身の作画をめぐる骨表現のポイント 鎖骨、あご、肩、ヒジ、手

首まわり・肩・腕がテーマになるポーズの作画を通じて、関節や骨格を意識した作画を見ていきましょう。

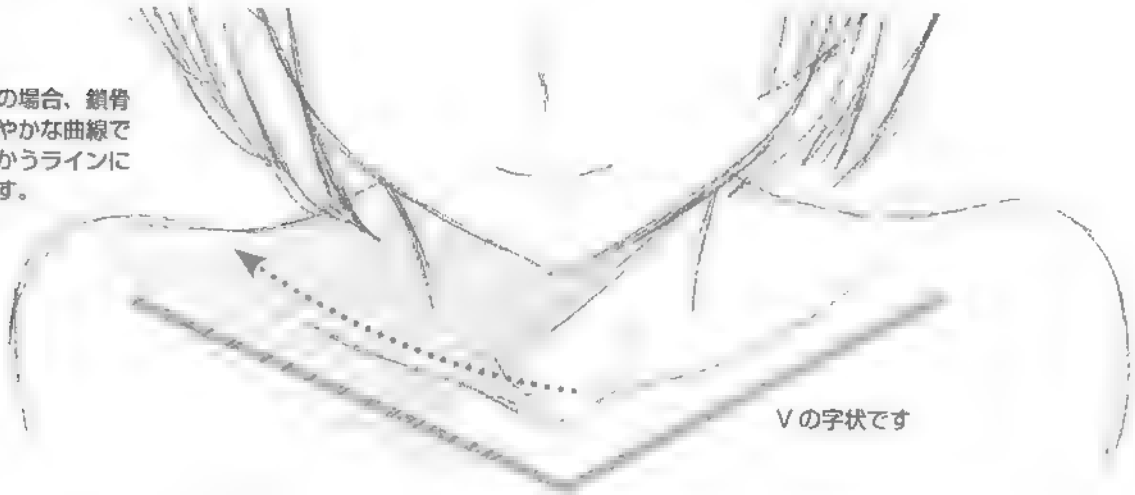
## ● バストショット（首まわり・鎖骨）



鎖骨は両肩につながるの  
で、肩をとらえる目安として  
描きます。



フカンの場合、鎖骨  
はゆるやかな曲線  
で肩に向かうライン  
になります。



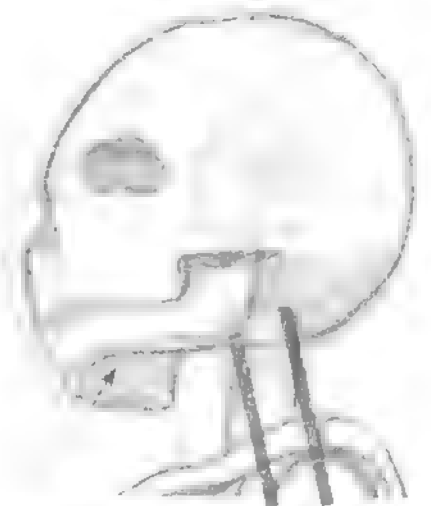
肩を少し上げたポーズをフカン気味にとらえた作画。

## ● あご



あごの先端

アウトラインはゆるやか  
な曲線です。

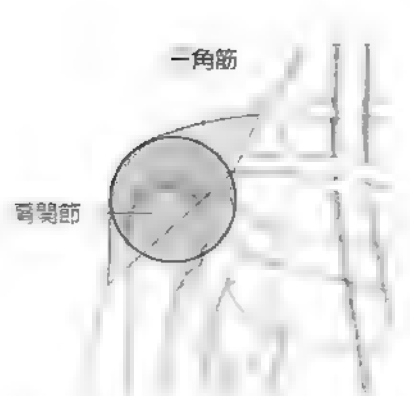


下あごの骨は底面が開いています。空洞な  
ので肉が落ちると意外とぶにぶにです。

## ● 肩、腕の動きをめぐる作画



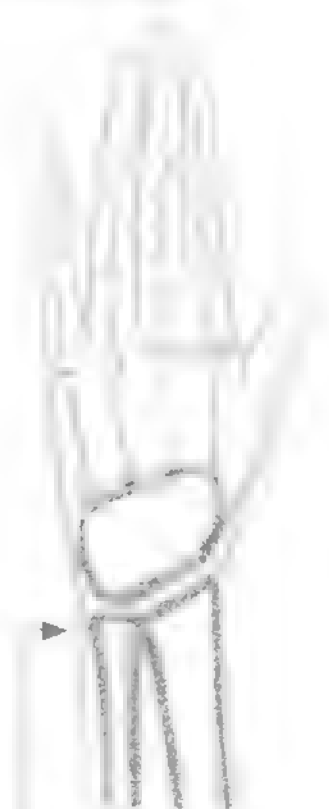
肩甲骨をくつきり描くと、背中の印象がはっきりします。



肩幅や肩のシルエットはキャラの存在感や印象に直結するので、肩は特別な存在といえます。肩は筋肉（三角筋）に覆われていますが、作画途上は「骨」の意識でとらえ、仕上げ段階でしなやかなアウトラインを心がけます。



## ● 手と手首



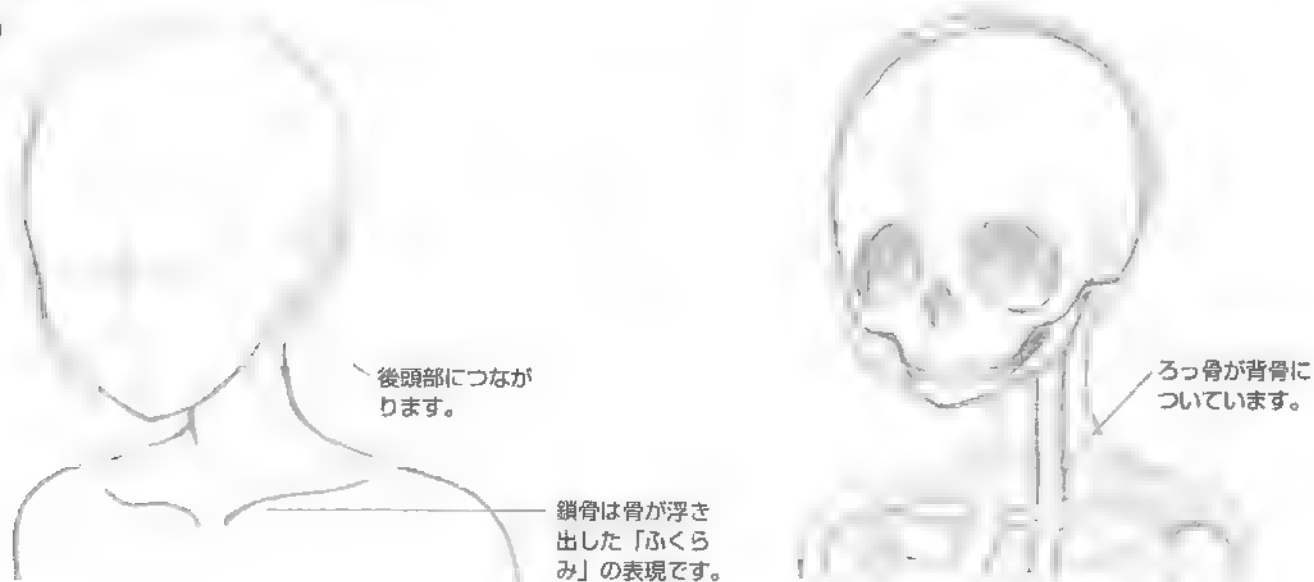
# 首まわりの作画

頭、首、胴のつながりと作画を見てみましょう。

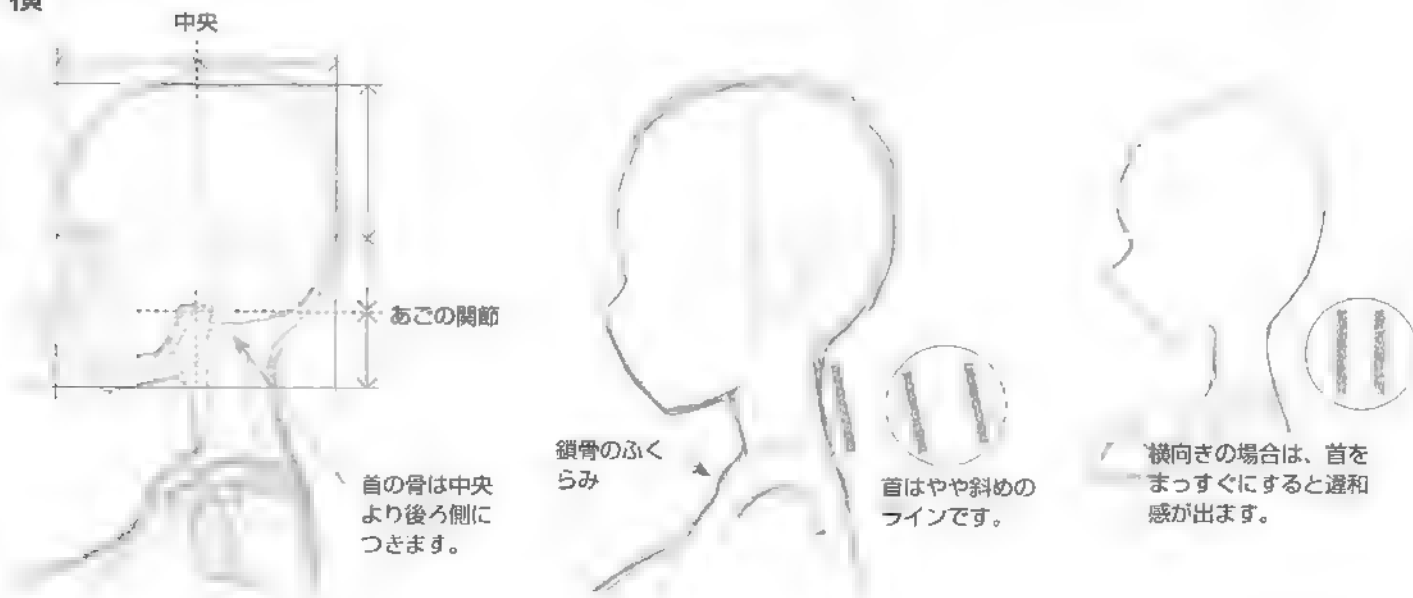
## 首と胴体のつながり

頭部と首は頭がい骨と背骨、首から胴体は背骨とろっ骨（胸郭）でつながっています。

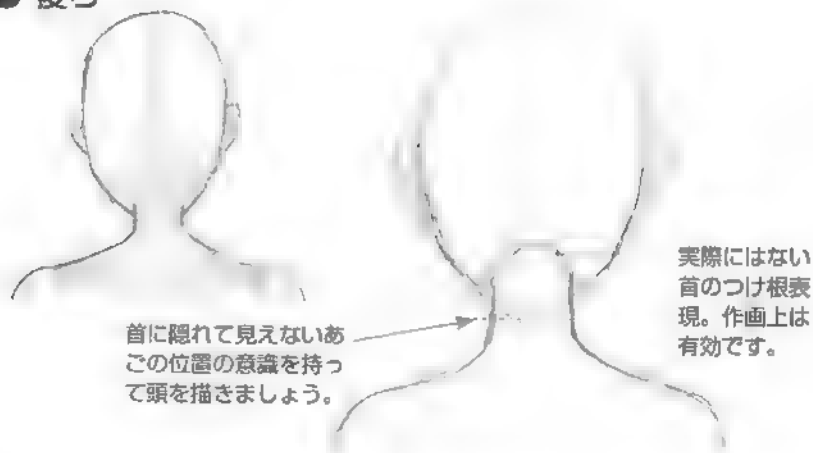
### ● 斜め



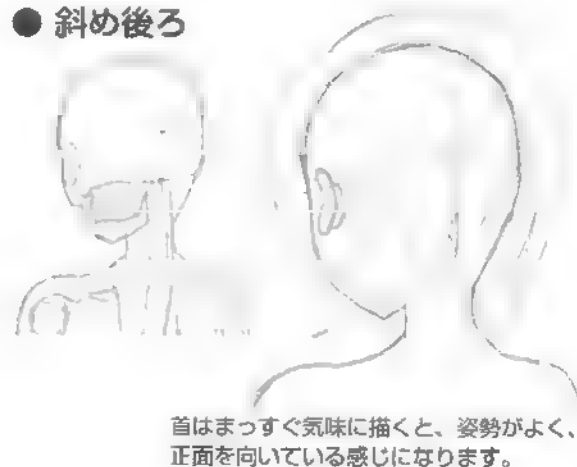
### ● 横



### ● 後ろ



### ● 斜め後ろ



## 真上から見た場合

### ● 上面模式図

正面側

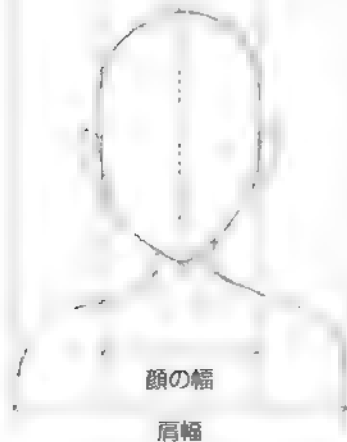
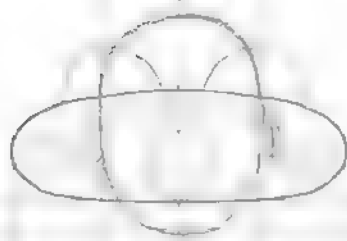
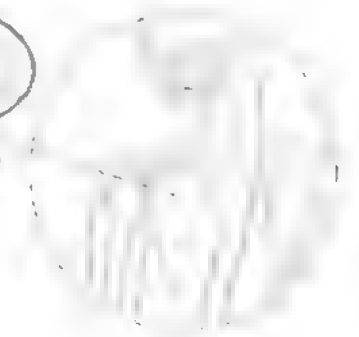
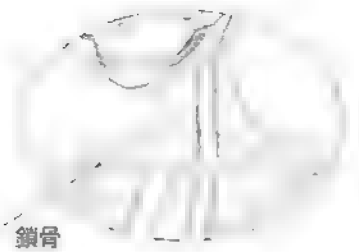
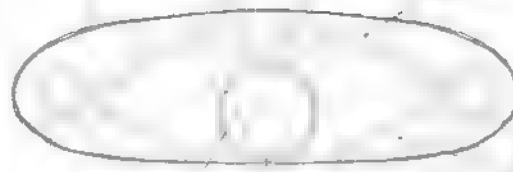
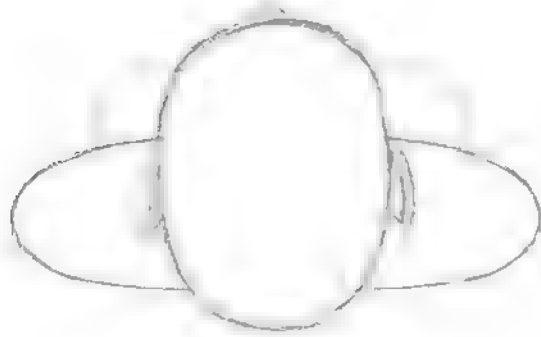
背中側

首のつけ根

背骨

肩甲骨

鎖骨



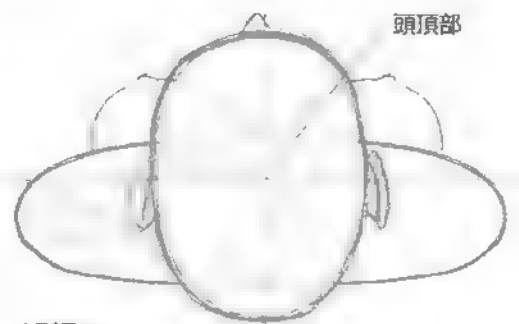
顔の幅

肩幅



背中

→ 後頭部は背中より  
少し後ろに張り出  
しています。



頭頂部

透視図

## 作画でとらえる頭・首・胴のつながり

### ● アオリ



アタリ

胴体

頭部とのつけ根は  
だ円だとらえます。

首

背骨



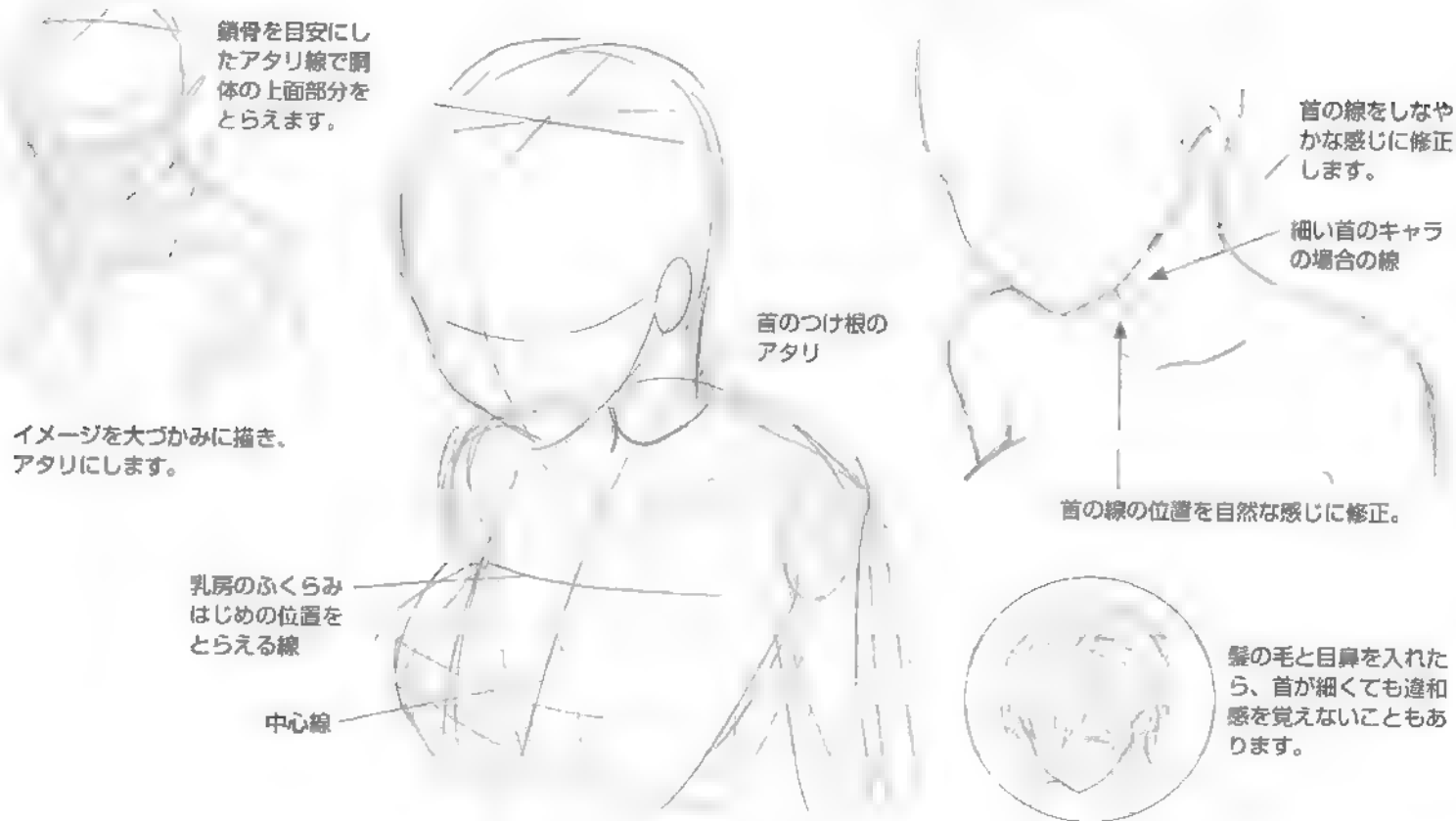
ラフ

顔とあご下の  
境界線は省略  
します。

キャラに応じて首  
の太さや長さを調  
節しましょう。

- **フカン** アタリは胴体の腰ぐらいまで大づかみに描いて、頭部と肩幅のバランスを確認しながら作画します。

## 前面側



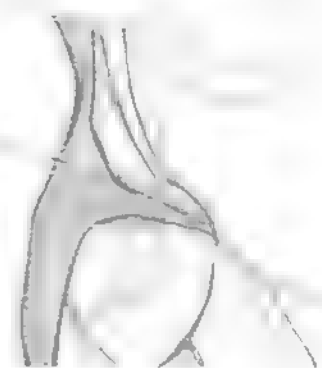
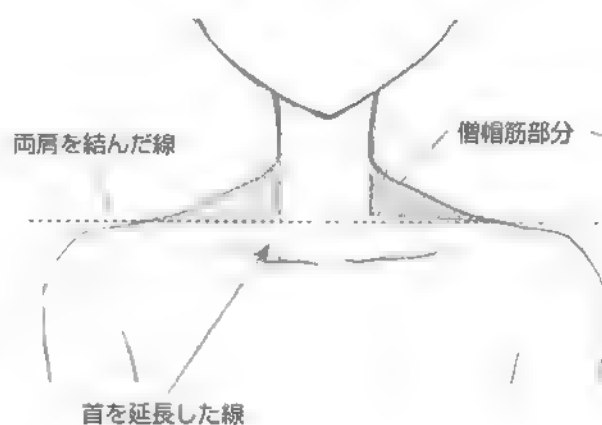
## 背面側



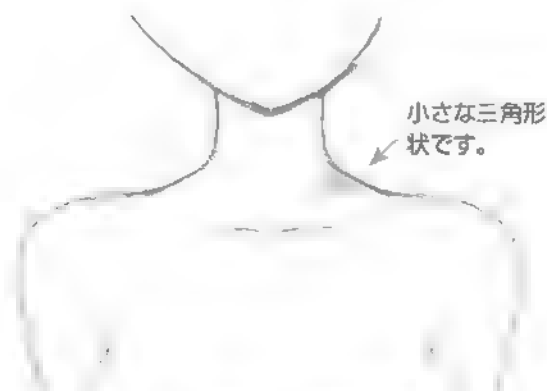
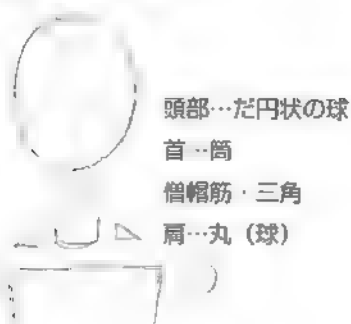


## 首もとの形を作る僧帽筋

首もとから肩まわりのなだらかな曲線をつくっているのは僧帽筋です。



### 図形でとらえてみる



少し肩をすくめた場合。僧帽筋の面積、大きさはデザインや設定によっていろいろです。

## ● 通常アングルとして描かれる 2 タイプ

「通常のアングル」で描かれるキャラには、ややフカン気味とややアオリ気味の 2 タイプがあります。同じ姿勢、同じキャラでも、鎖骨と僧帽筋の見え方(描き方)が変わります。

ややフカン気味

僧帽筋は大きく見えます。鎖骨のラインをくっきり描きます。

ややアオリ気味

僧帽筋も鎖骨もあまり目立たせません。

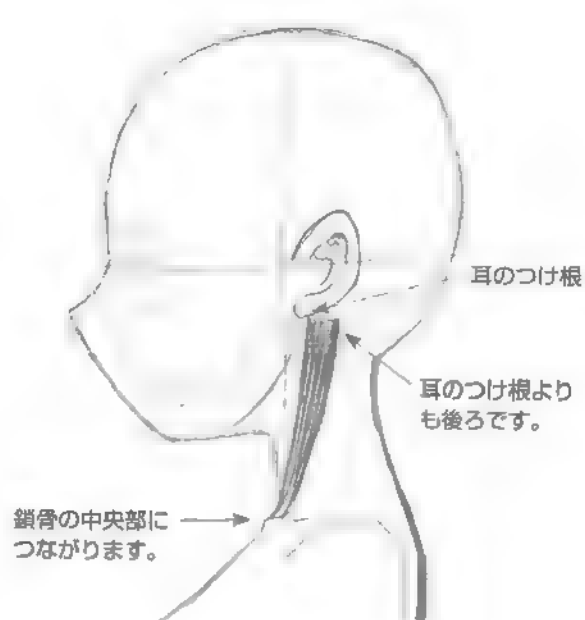
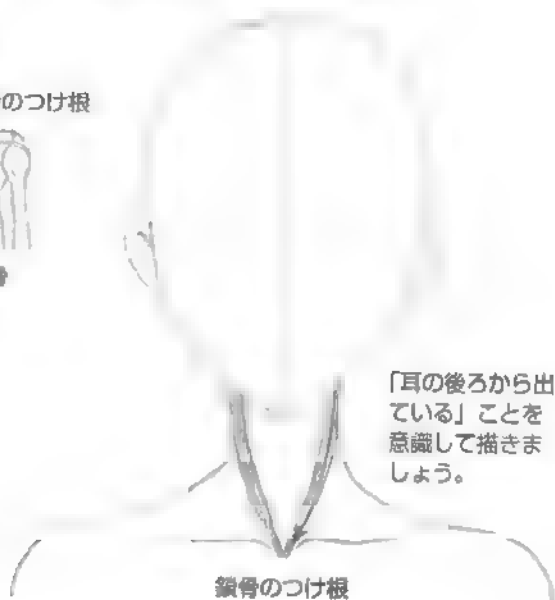
## 首筋と鎖骨

首にできる線や鎖骨の表現、動きに伴う鎖骨の表情を見てみましょう。

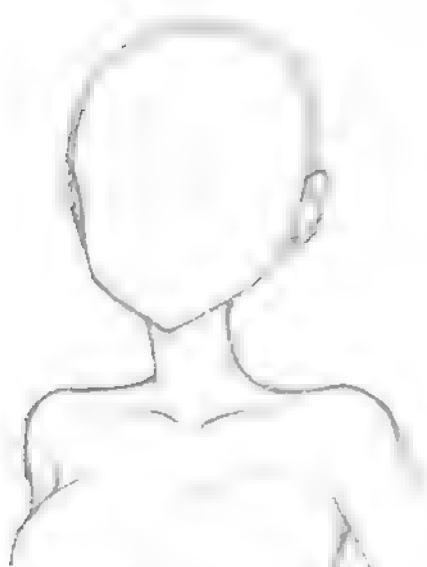


鎖骨は太さやわん曲のしかたがさまざまなので、浮き出す線もアングルやキャラによっていろいろです。「胸骨の上端から肩につながっている」ということを意識して描き込みましょう。

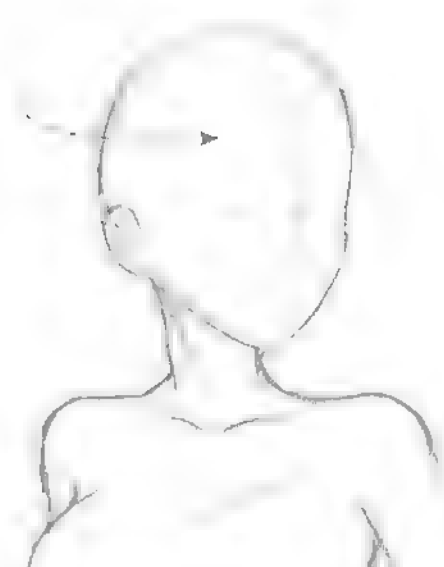
### ● 首の筋肉 首の筋（首筋の線）の正体は筋肉です。



### ● 首筋について

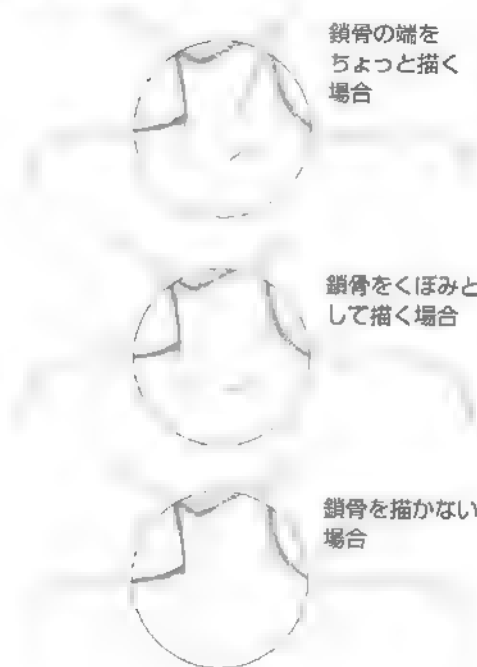


首筋表現をしない（省略する）場合



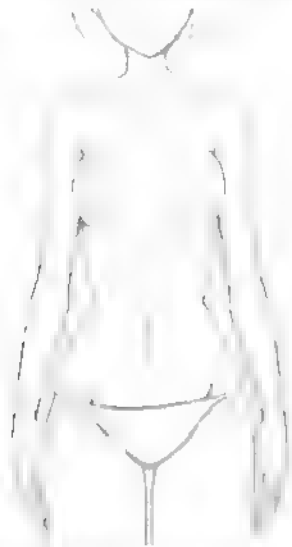
顔の向きを変えると、首筋が浮き出します（省略されることもあります）。

### ● 鎖骨表現



## 肩の動きに伴う鎖骨表現

### ● 正面



普通に両腕を下ろしているとき



首筋ナシ、鎖骨は控えめ表現です。

見えない鎖骨部分。正面からは直線的にとらえていますが、実際はわん曲しています。



両腕を上げた場合



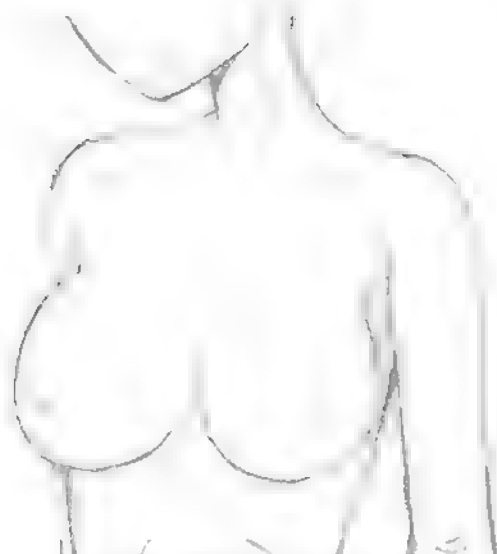
僧帽筋のラインはそのままです。

鎖骨のわん曲したラインが浮き出します。

首筋の線は頭部の動き(うつむきや横向きなど)によって現れます。

※鎖骨が曲がるのではなく、もともとこういう形だったものがはっきり表に現れます。

### ● 斜め



普通に両腕を下ろしているとき



両腕を上げた場合

細い線を描き添えることで、浮き出した鎖骨の太さや立体感が表れます。骨太感やたくましい印象になります。

## 頭部と首肩まわりの骨格

頭部と首まわり、肩へのつながりの構造を見てみましょう。

通常アングル・少し上向き気味



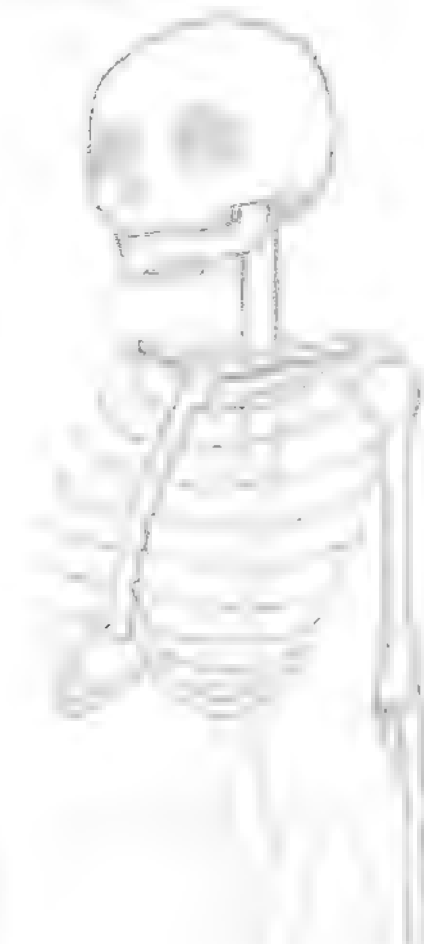
頭部のみ軽いアオリ。  
少しあごの下が見える  
アングルです。



## ● 参考・ウエストショット

キャラ骨

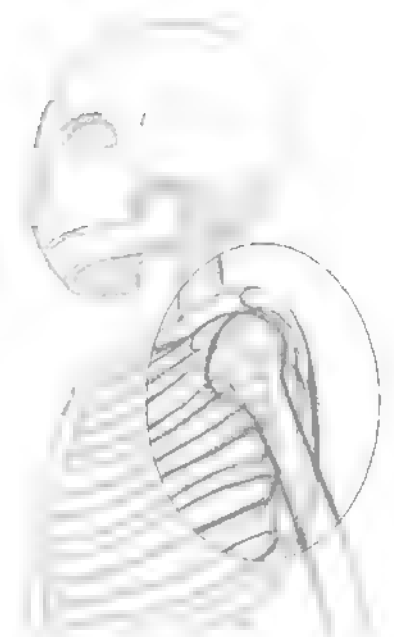
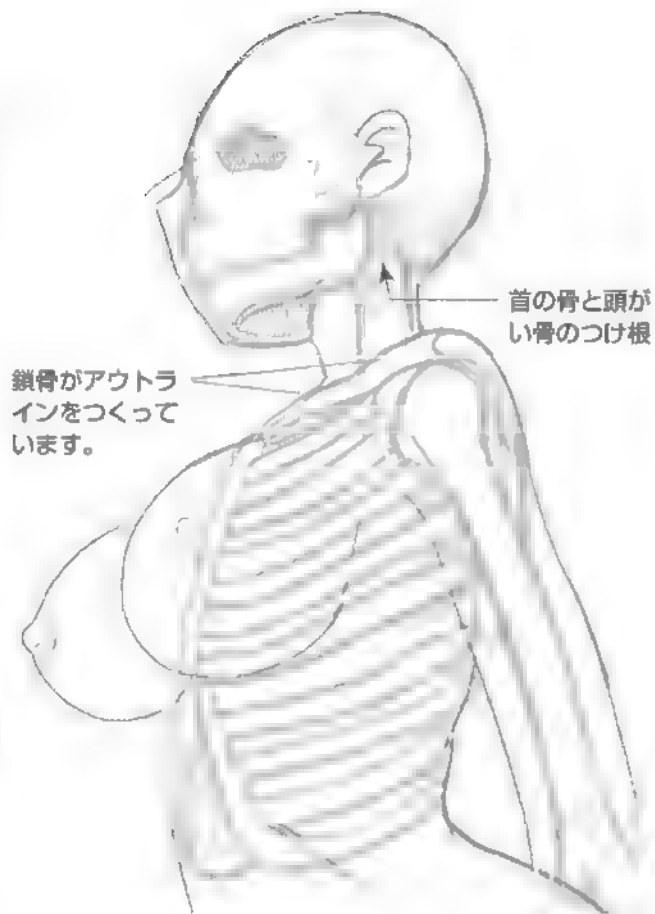
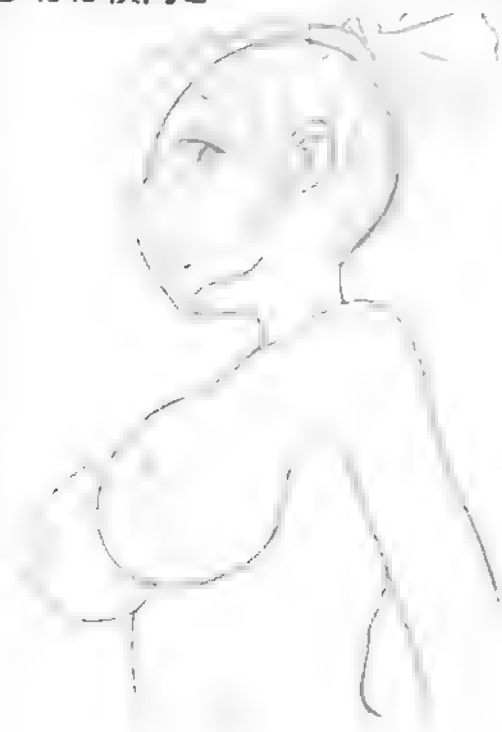
キャラ骨  
透視図



※ 首から下は通常のアングルで描いています。

## アオリ

### ● ほぼ横向き



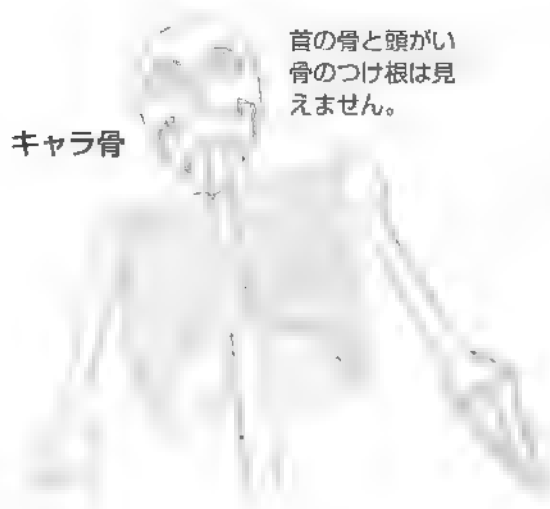
キャラ骨 腕に隠れている部分（ろっ骨、肩のつけ根、肩甲骨）を透視した場合。

キャラ骨透視図

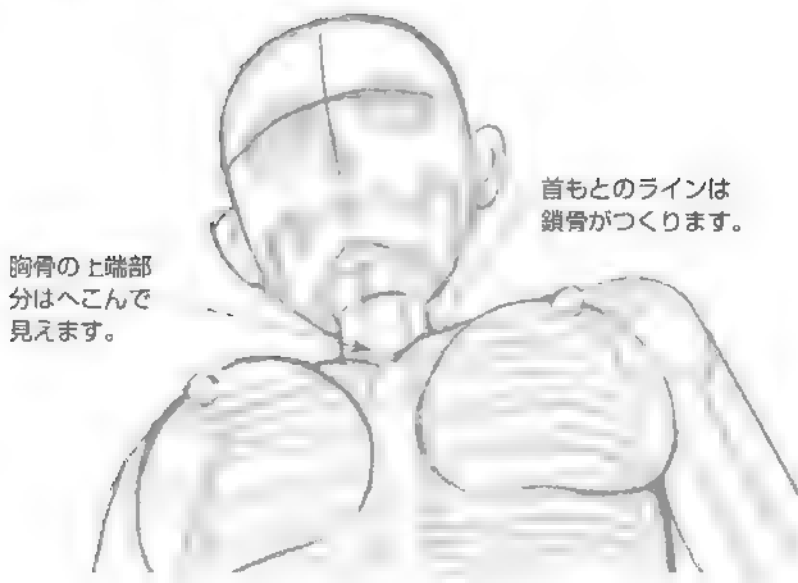
### ● 正面向きアオリ



首と頭部のつながり。曲線です。



キャラ骨透視図

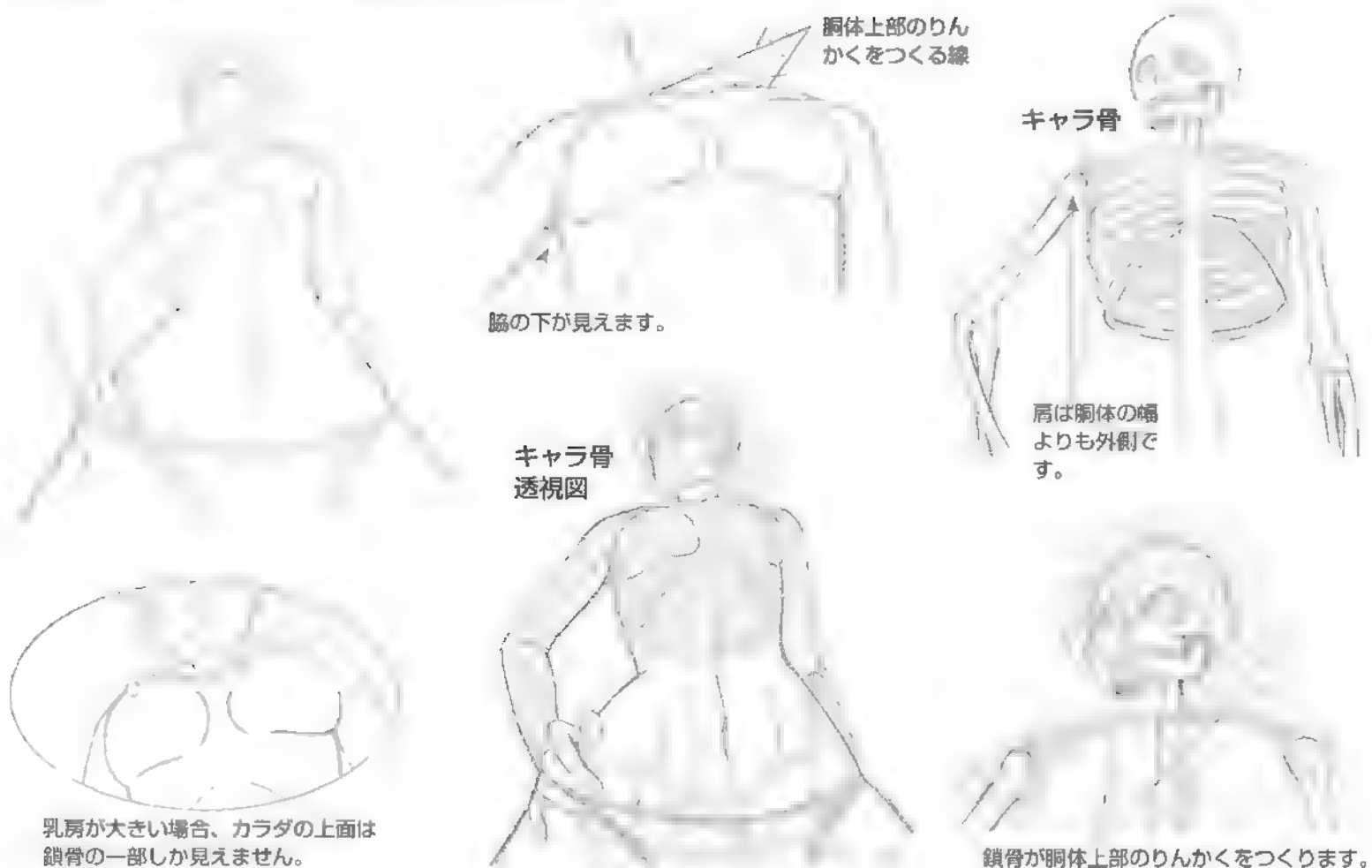


ラフ画

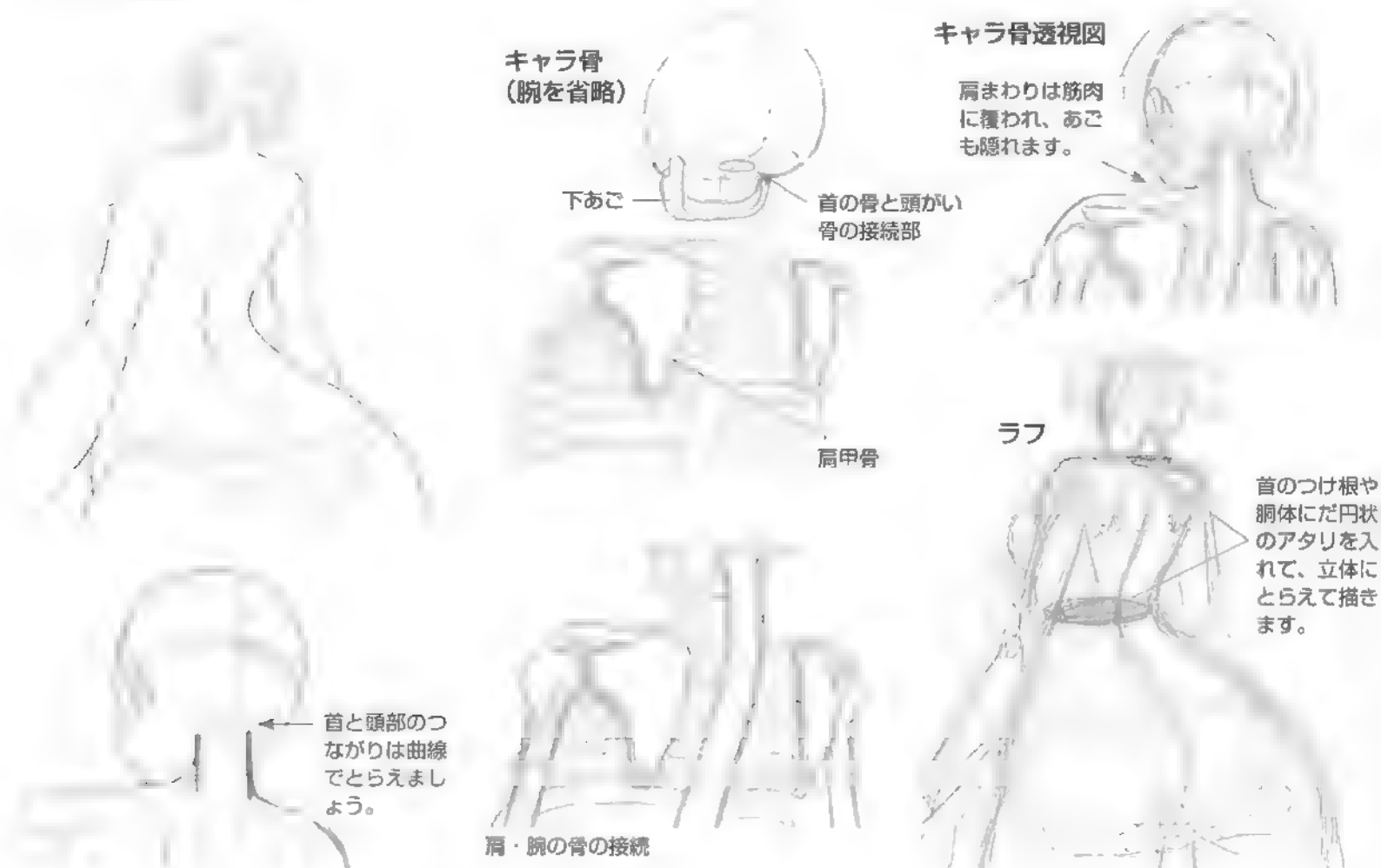
乳房が大きい場合、肩が見えなくなります。腕の作画のために、肩関節の目安を丸で描き込みます。



## ● 正面向きで乳房があまり大きくない場合



## ● アオリ斜め下から

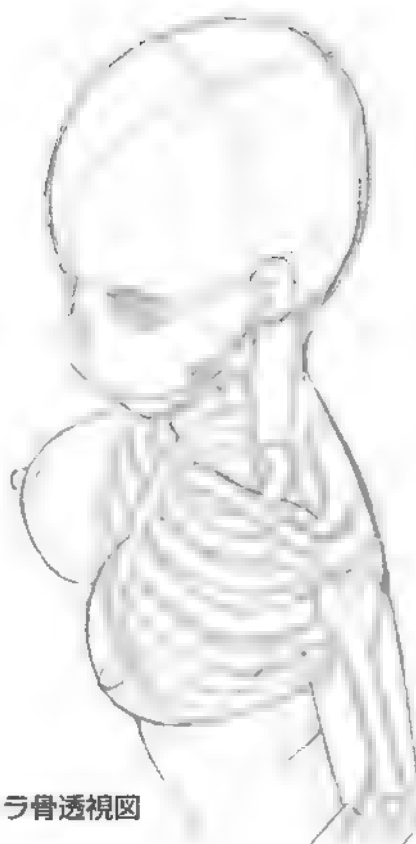


## フカン

### ● 横顔に近いアングル



キャラ骨透視図



### ● 斜め向き



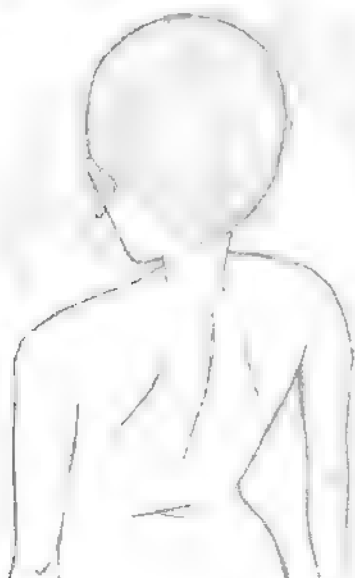
キャラ骨



キャラ骨透視図



### ● 斜め後ろから



キャラ骨



キャラ骨透視図

鎖骨が前面部のラインをつくり  
ます。

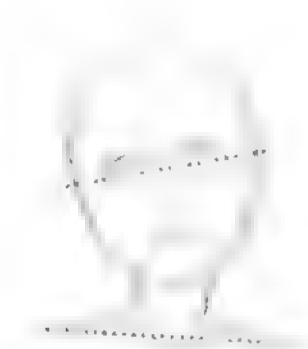


## 首の演技

頭部の傾きと首まわり、肩までの表現で、キャラに動きを与え、表情も豊かにすることができます。



正面向きで、少し  
だけ首をかしげる

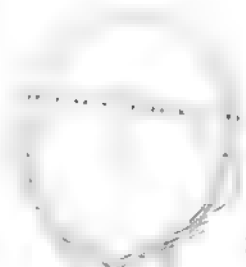


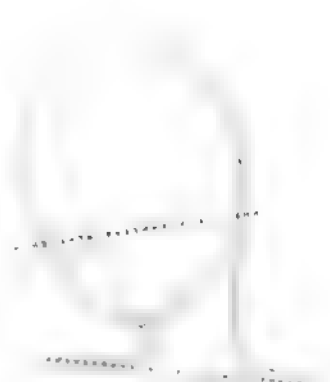
顔と肩の傾きを変える



傾き + 肩を上げる

少し上向き





斜め向き + 少しうつむき



正面向き + 少しうつむき  
+ 少し肩を上げる



斜め向き + あごを  
上げる + 傾き

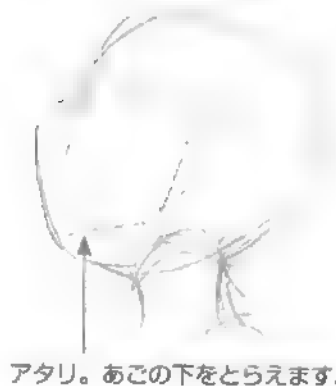
## あごの下を描こう

アオリの作画です。頭部と首のつながりをとらえる作画を見てみましょう。

### ● 横顔



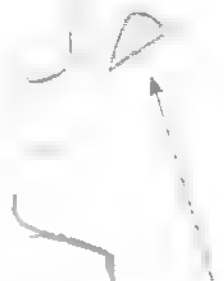
**リアルふうタイプ**  
鼻、口まわりの起伏を表現するタイプです。



アタリ。あごの下をとらえます。



骨ではあごの下は空洞です。



キャラふうアウトライン  
(起伏が少ない) の場合、  
目の位置で頭部の傾きや  
角度を表現します。

### ポイント 目のアタリ線



フカン

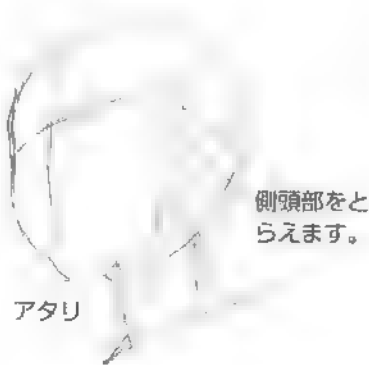
アオリ

目のアタリ線は、曲線の向きで  
フカンとアオリをとらえます。

### ● 斜め向き



**リアルふうタイプ**



アタリ

側頭部をとらえます。



ほぼ完成状態。



### ポイント

**耳の位置について**  
耳はあごのつけ根に直結しています。あごのつけ根の線をくっきり入れることで、立体感が生まれます。



**キャラふうタイプ**

あごのつけ根の線

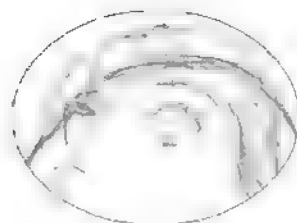
● 斜め向き (仰向けに寝る)



あごの下にタッチを入れることで、頭部の立体感と重さが出ます。



あごの下にタッチを入れない場合。



目をデフォルメタイプのまま描く場合。それでもOKです。



ラフ

鎖骨

胴体の位置取りが難しいアングルです。耳と鎖骨の距離に注意して作画を進めます。

● 真下から見た場合



こっちからとらえています。

アオリ・下から見た頭部

鼻の先端  
あごの先端



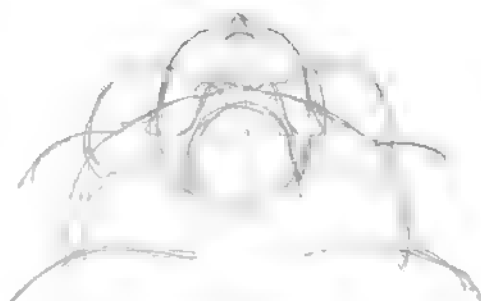
後頭部

首のつけ根

デフォルメバージョン。好みで、これもアリです。



あごの下にタッチを入れない場合。



ラフ。胴体に隠れる頭部と首のつけ根をとらえます。

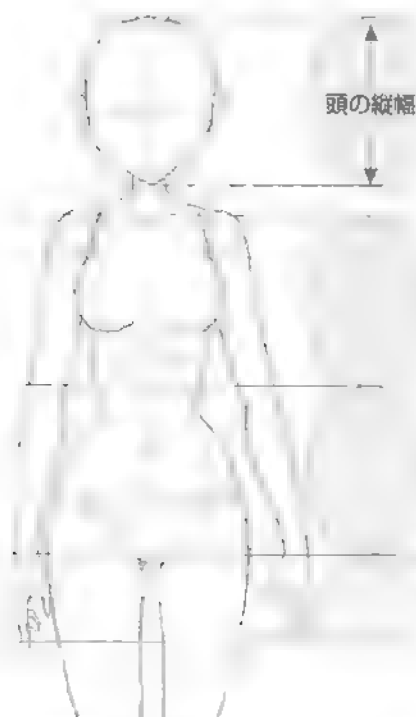


# 腕と手の作画

肩・腕・手の構造と作画を見てみましょう。

## 腕のラインの特徴

### ● 腕の長さ

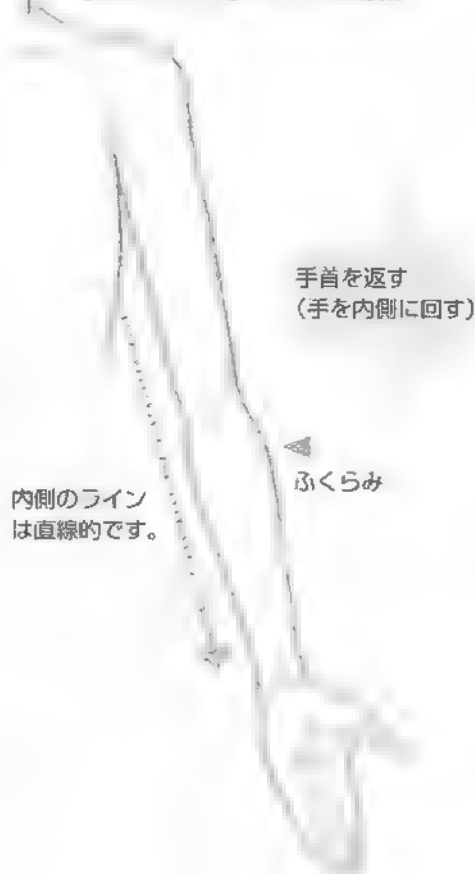


腕の長さは、おおよそ頭の縦幅2つ分くらいです。

### ● 腕のラインの変化

手のひらの向きで、腕のラインは変わります。

手のひらを見せている場合



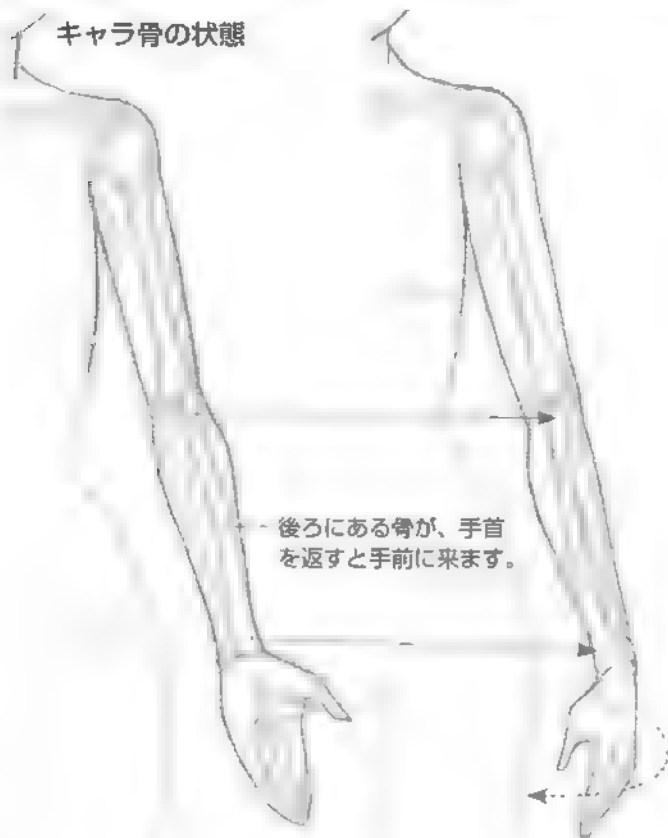
手の甲側を見せている場合



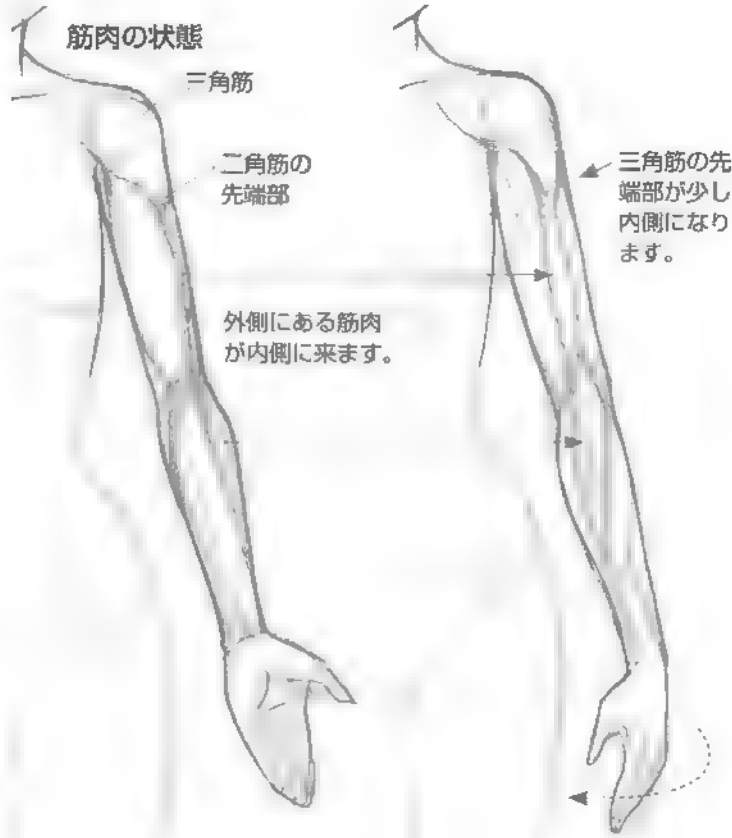
### ● 骨と筋肉の変化

手首を返すことで、骨も筋肉もねじれます。

キャラ骨の状態



筋肉の状態



# 腕のつき方

腕のポーズを通じて、腕と胴体のつながりを見てみましょう。  
脇の見え方や肩まわりなどの変化と表現に注目です。

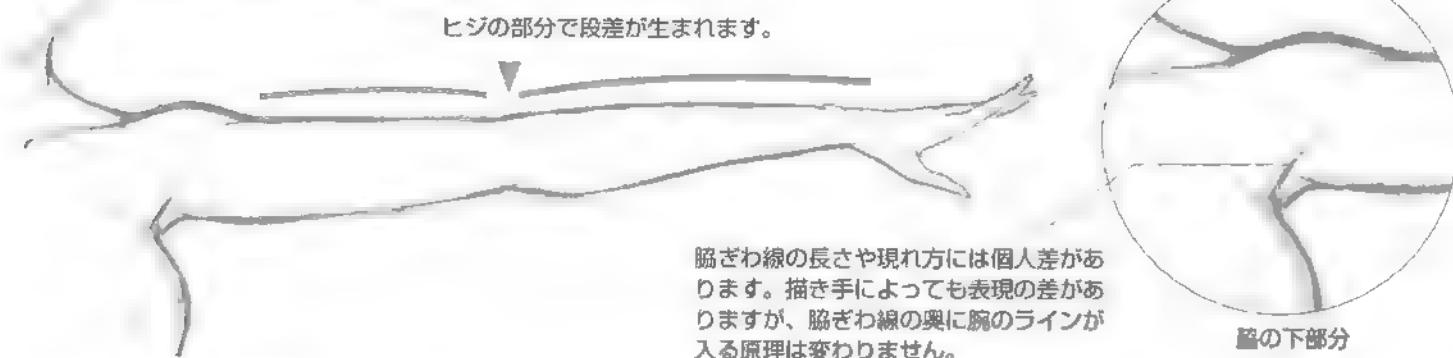
## 腕のつけ根 1 腕を横に上げた場合

真正面向きの場合

※乳房から脇まわりにつながる線を、本書では「脇ざわ線」といいます。



手のひらを下に向けて伸ばした場合



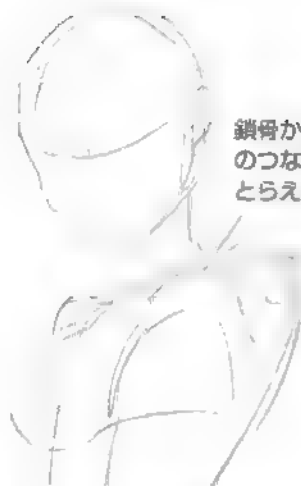
手のひらを上に向けた場合



## 腕のつけ根 2 腕を上げる場合

### ● 腕を上げる

#### ① 腕を下ろしている状態



鎖骨から肩へのつながりをとらえます。

アタリ。胴体の厚みや肩位置を描きます。



中心線（アタリ。作画の目安です）

作画では、通常は腕に隠れる胴体をとらえておきます。

#### ②



胴体と腕をつなぐ背中側のラインが伸びます。

#### ③



三角形状にくぼみができます。

しなやかなラインです。

腕のつけ根まわりの線を描きましょう。

脇ざわ線は省略します。

### 腕を下ろしたものと重ねたもの



脇の下にカゲを入れる場合。腕と胴の存在感が生まれます。



カゲの境界線は、腕の丸みを意識した曲線です。



腕のつけ根まわりや肩の位置の変化を見てみましょう。

● 肩まわりと脇の下（腕のつけ根）の作画を見てみよう

少し脇を開く

脇ざわ線

背中  
のラインは、  
外向きです。

横に伸ばした腕と、  
上げた腕。脇まわりの  
アウトラインが変  
わります。

伸び縮みする「皮」のイメージ  
で描きましょう。

脇の下をアピール  
するポーズ

アオリで見た  
腕のつけ根

腕の丸み（筒状）を  
反映した曲線です。

三角筋

三角筋の下に、腕が  
もぐり込んでいるイ  
メージです。

腕を後ろに引い  
ています。首ま  
わりのくぼみが  
できます（右の  
キャラ骨参照）。

肩甲骨

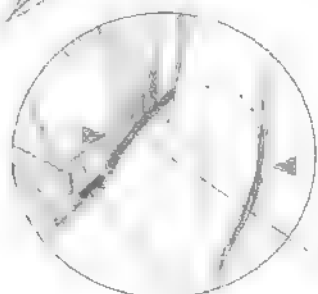
この部分です。

鎖骨

# ● 脇見せポーズ

腕の角度によって、肩まわりのラインが変わります。

腕にかぶさっている三角筋の丸みです。



三角筋

鎖骨

鎖骨

脇ざわ線

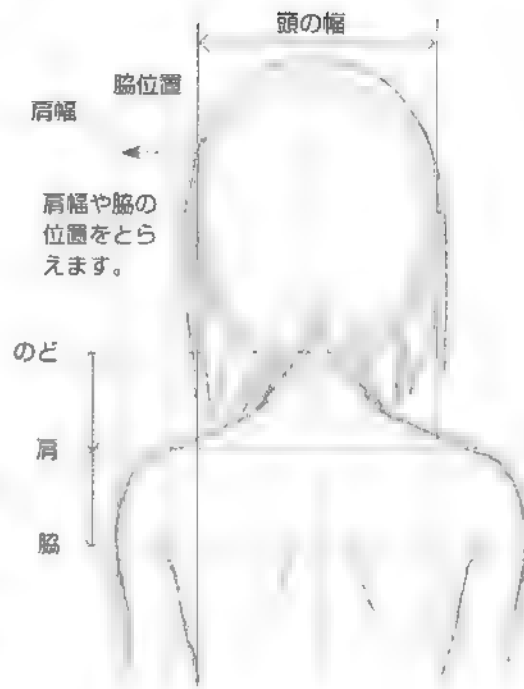
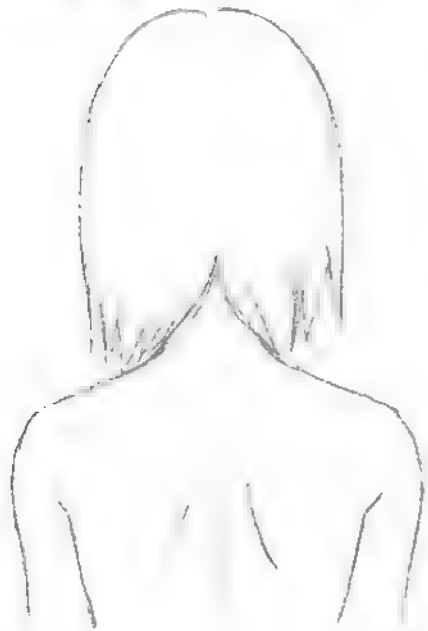
三角筋

腕の根もとを意識します。

脇ざわ線

## 腕のつけ根 3 背中側

### ● 脇の部分をとらえる



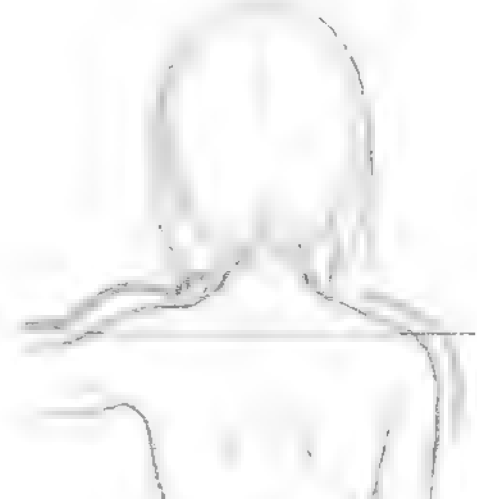
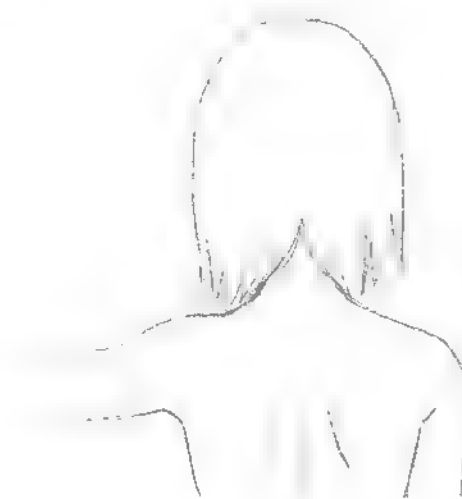
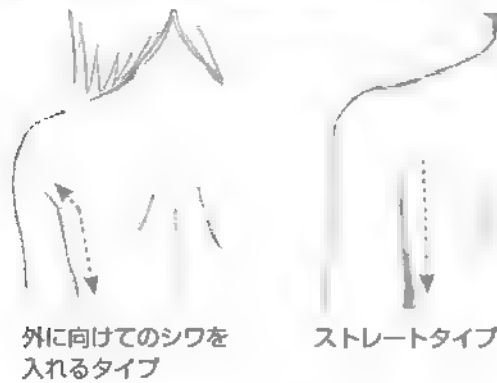
のど  
肩  
脇

#### 脇の位置

背中側の腕を描くとき、腕のつけ根部分（脇）の位置は、頭部のアタリ（頭の大きさやあごの位置）を目安にとらえます。

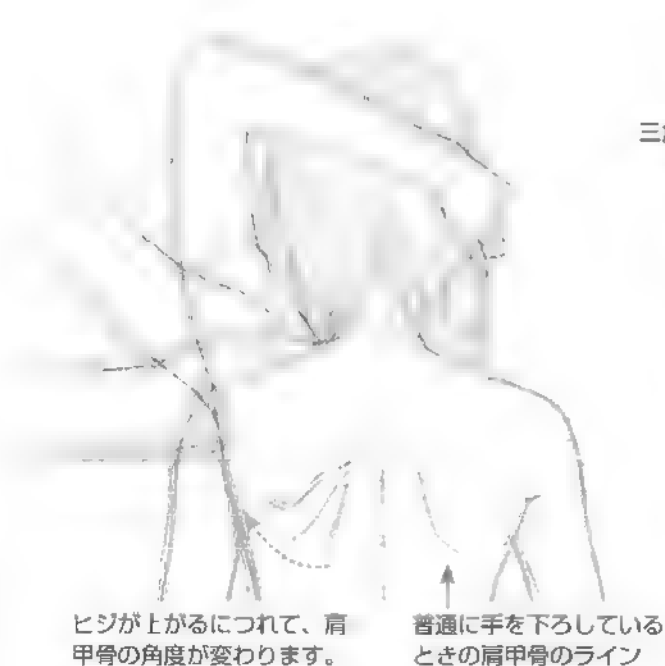
※肩幅をはじめ、のど、肩、脇の距離の比率も個人差があります。好みのバランスで描きましょう。

### 腕を下ろしたときの脇表現は2タイプ



腕を横に上げると、肩まわりのシルエットが変わります。

### ● 片腕を上げた場合の肩まわり



#### 三角筋

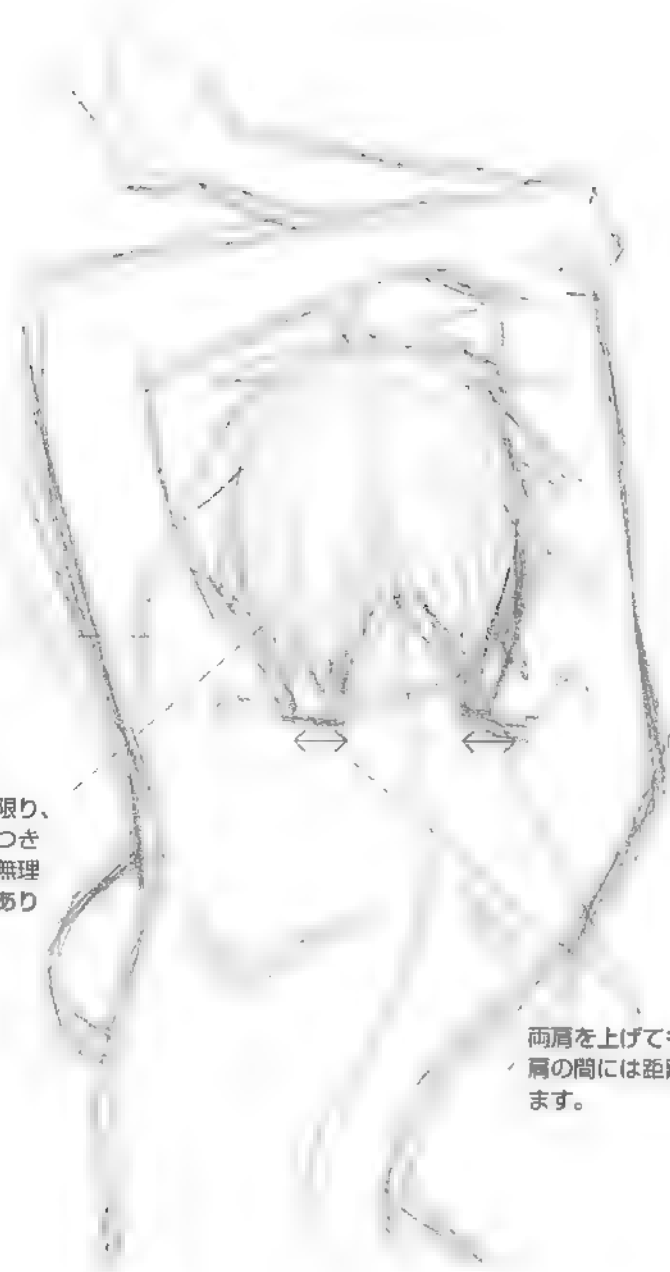
僧帽筋。背中側は大きく広がっています。

## ● 両腕を上げる



三角筋の  
アタリ

頭を傾けない限り、  
肩は頭にくっつき  
ません（多少無理  
をする必要があります）。

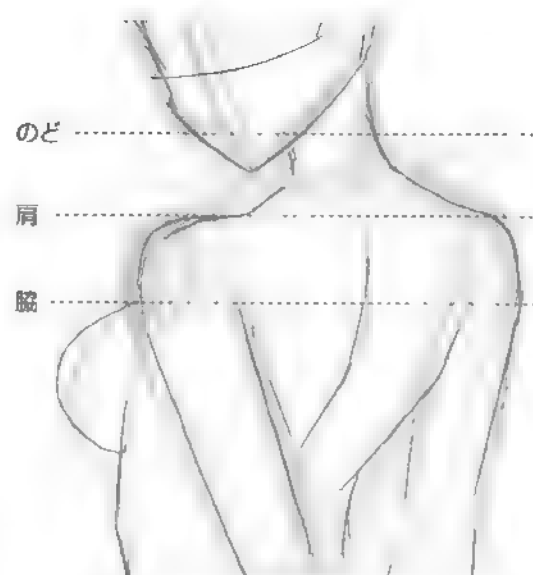


両肩を上げて、首と  
肩の間には距離があり  
ます。

## ● 後ろで自然に手を組むときの肩まわり



※肩甲骨のサイズや位置には、かなり  
個人差があります。肉づきによっても、  
肩甲骨が目立つタイプと目立たないタ  
イプがあります。



のどと肩を目安に、脇の位置をとります。

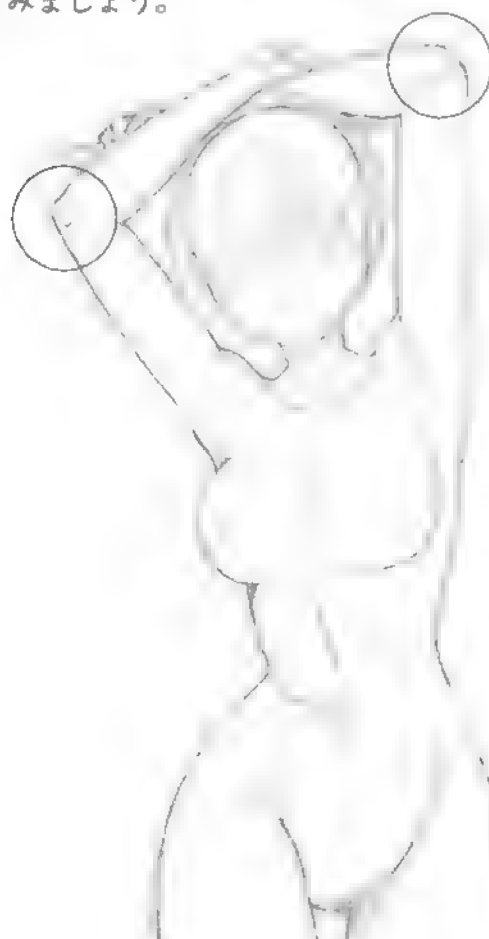
## ヒジの作画

### ポーズに見るヒジの表現

腕の関節部、ヒジは骨と腱（けん）で構成されています。特に腕を曲げたときは骨の硬さを意識します。いろいろなポーズのヒジの表現を見てみましょう。

ゆるいカド型  
(ほぼ丸形)

骨のアウトラインを曲線とカゲで表現します。



富士山型

カド型

富士山型、カド型ともに、骨のへり部分を丸を意識した曲線で表現。

ヒジの内側。くぼみを山型のカゲで表現。

とがり型

骨の一部がツノ状にアウトラインに現れるタイプです。

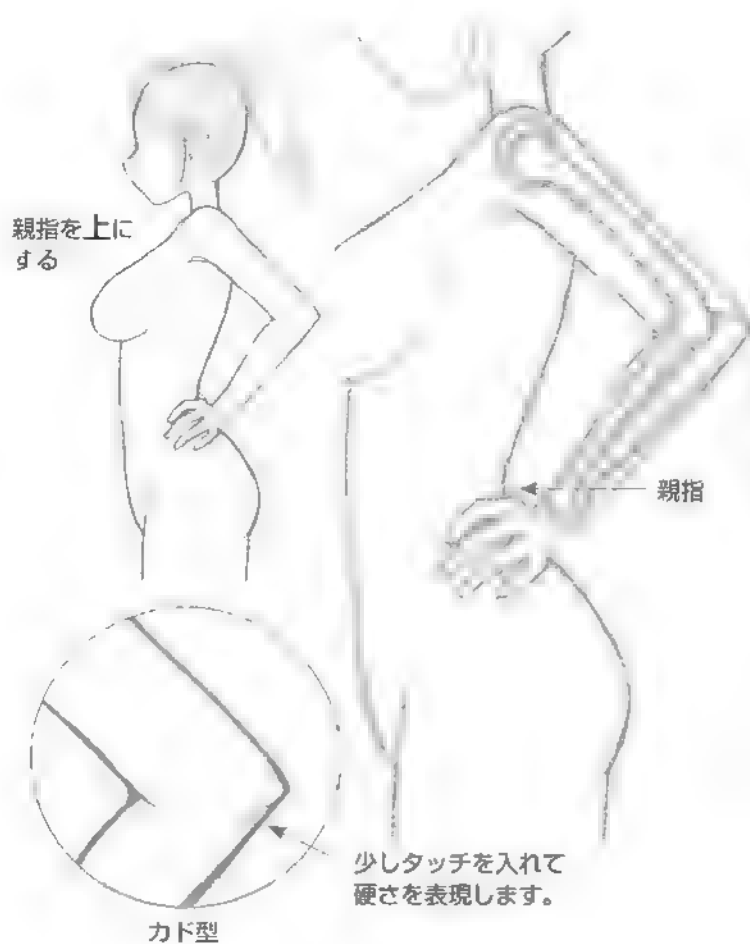
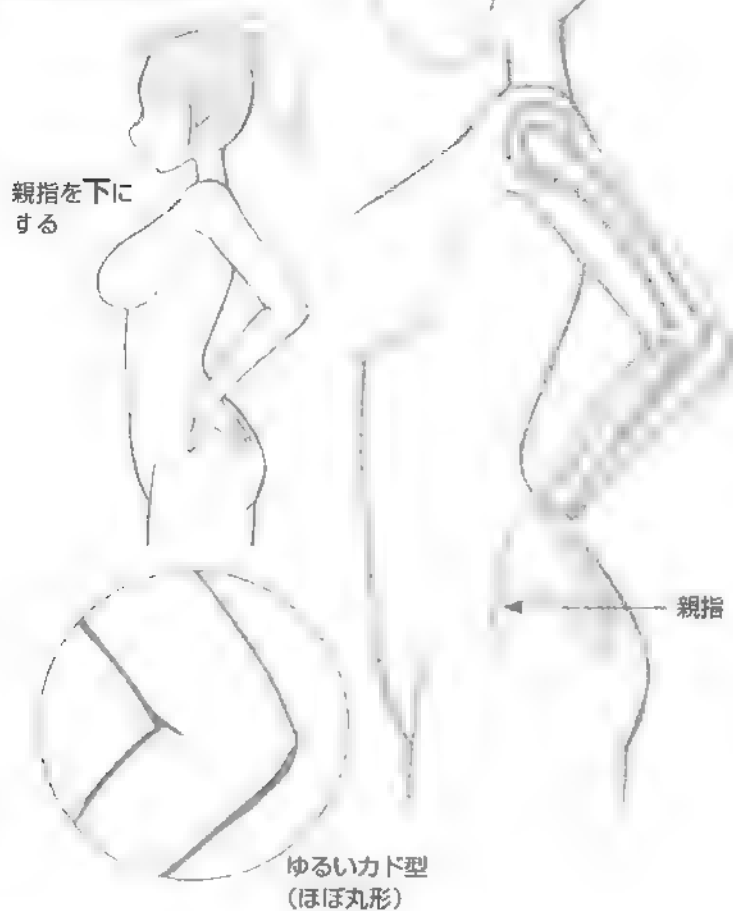


## ヒジ関節とヒジの表現

### ● 後ろに突き出したヒジ

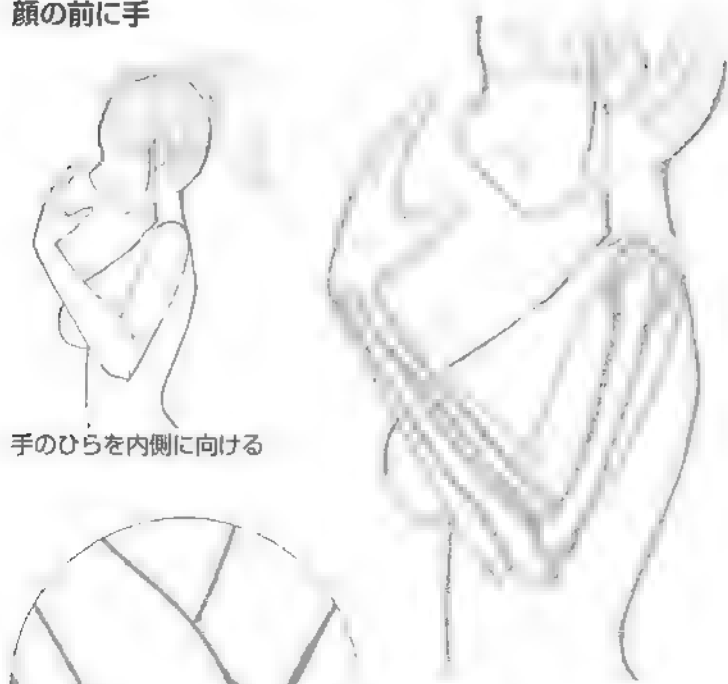


### 腰に手をあてる



# ● 手首の返しとヒジの表情

顔の前に手



手のひらを内側に向ける

とがり型

骨のカド。骨カゲの線を入れます。

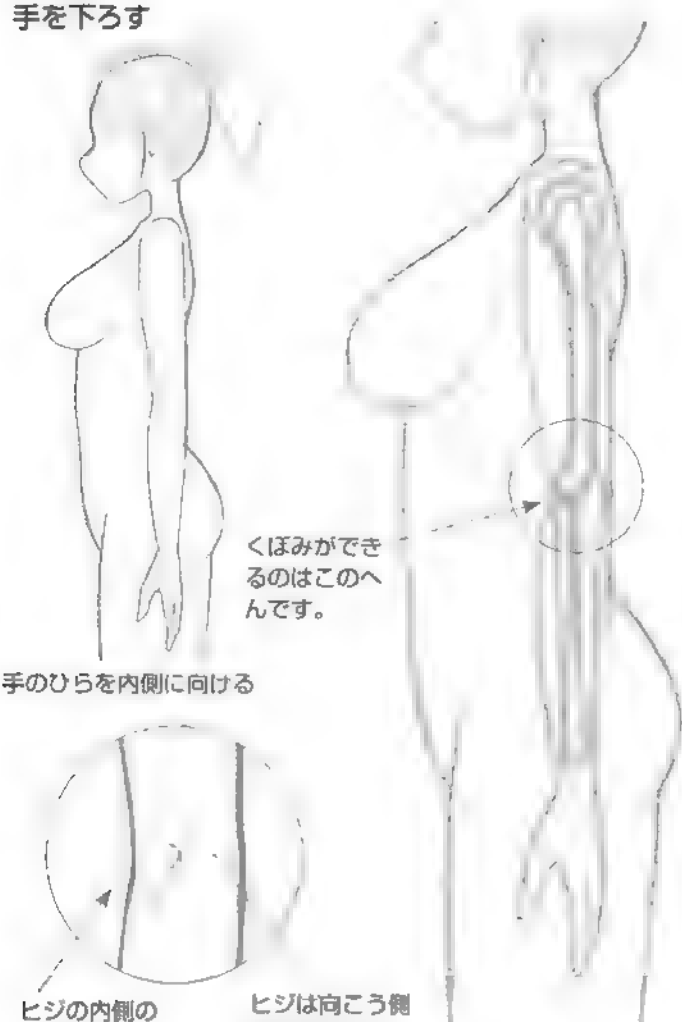


手のひらを外側に向ける

カド型

骨のカドですが、骨カゲの線は入れません。

手を下ろす

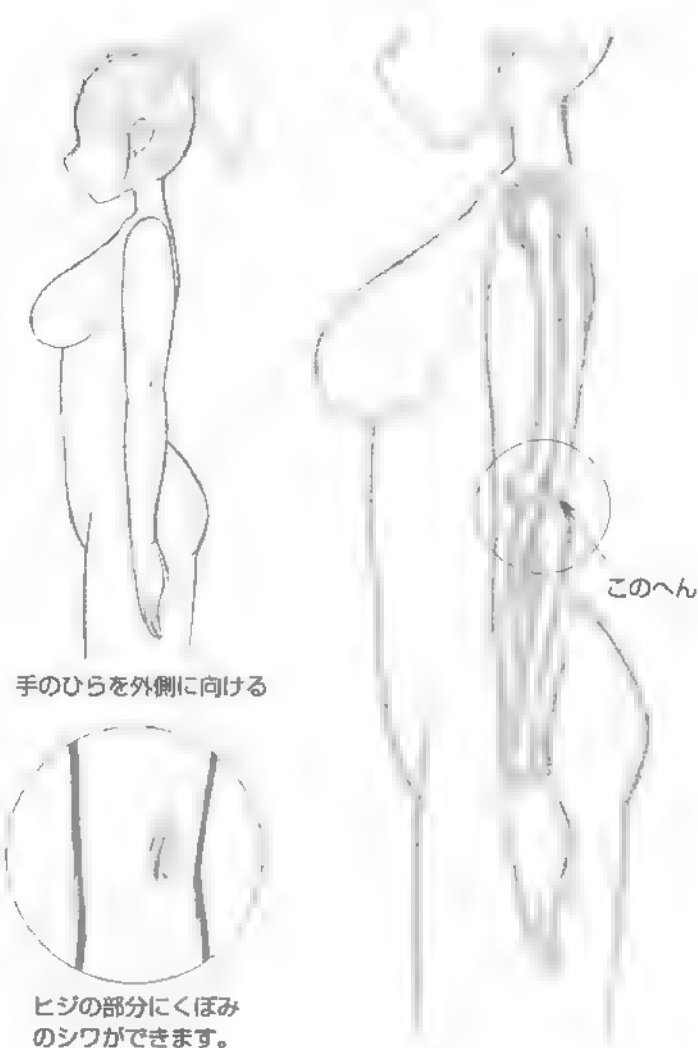


手のひらを内側に向ける

くぼみができるのはこのへんです。

ヒジの内側のくぼみ

ヒジは向こう側で見えません。

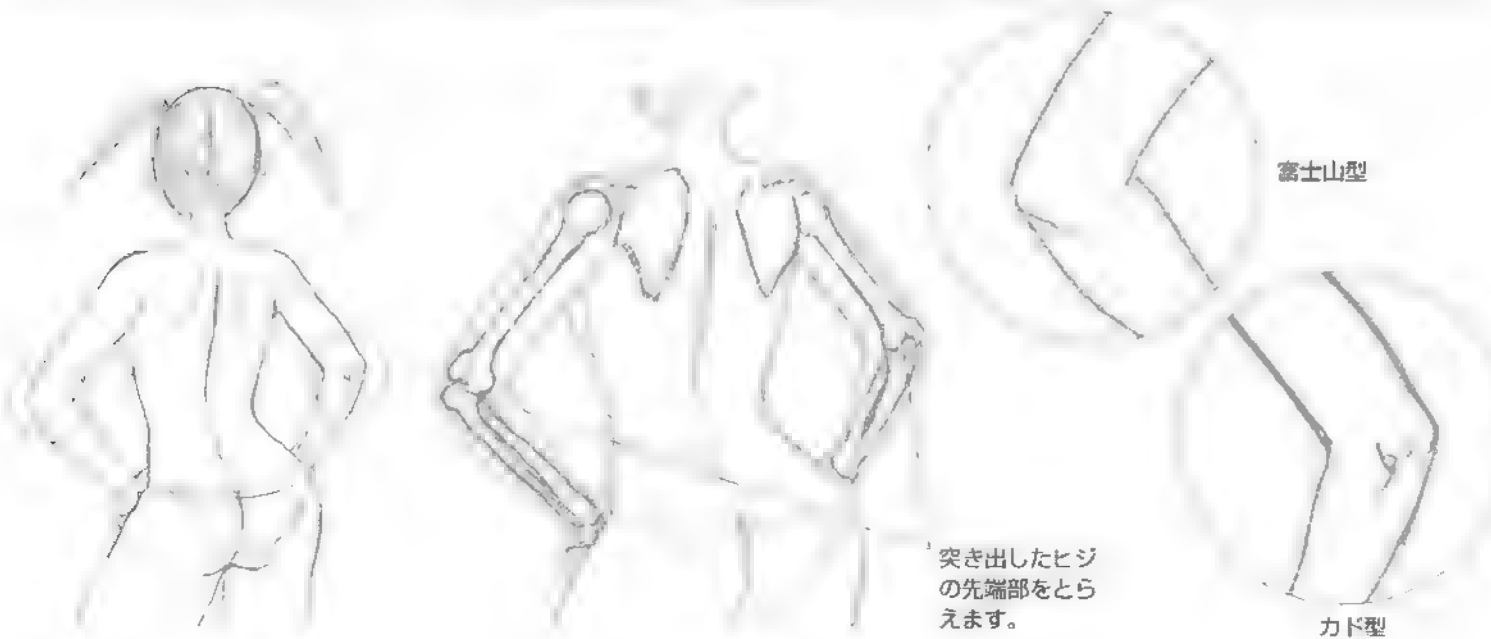
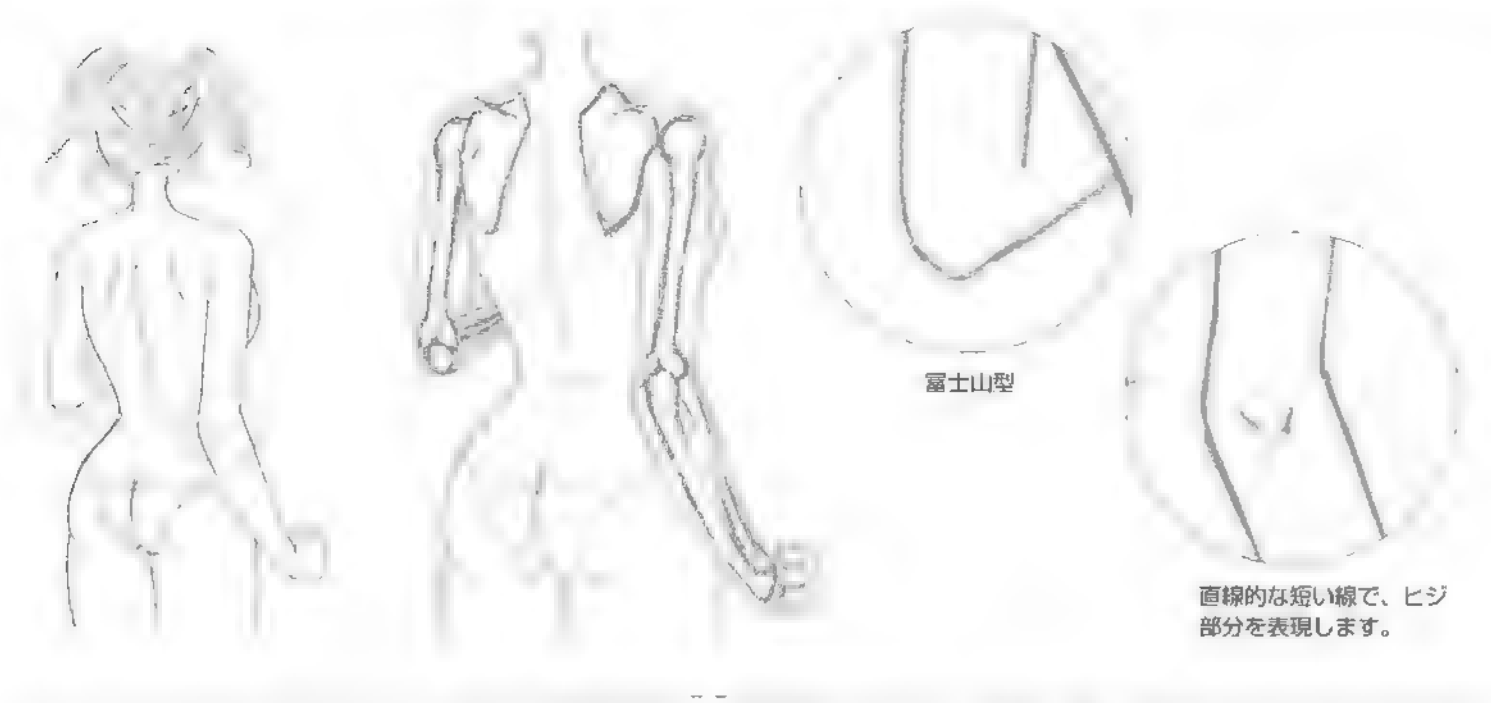
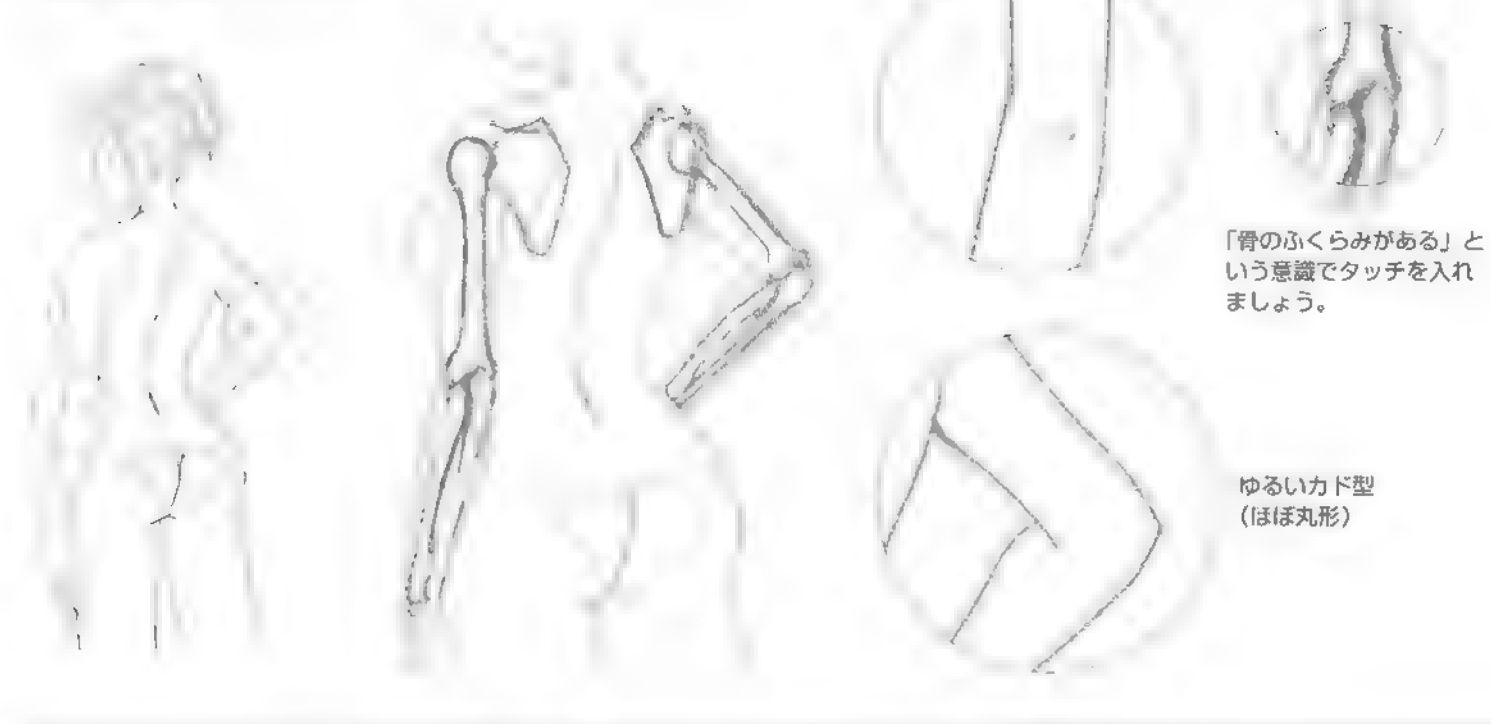


手のひらを外側に向ける

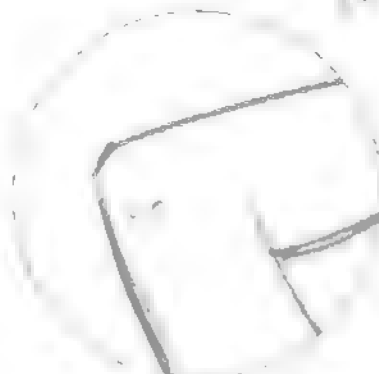
このへん

ヒジの部分にくぼみのシワができます。

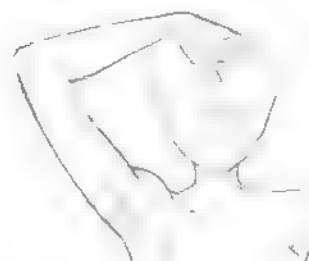
● 後ろからとらえたヒジ



● 腕を上げたときのヒジ



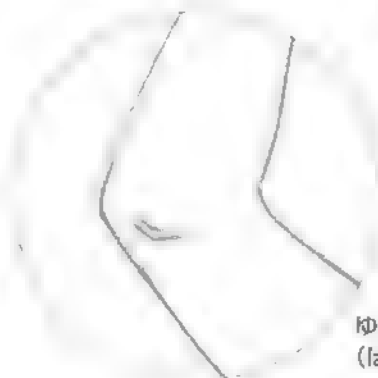
カド型（アップにすると  
きは、微妙に富士山型を  
意識します）。



ヒジから先のラインは手の状態  
（向き）によって変わるので、  
頭に隠れて見えない手でもざっ  
と描いて作画を進める必要があ  
ります。



とがった部分  
が正面を向き  
ます。



ゆるいカド型  
（ほぼ丸型）

## 手の作画

### サイズをとらえる

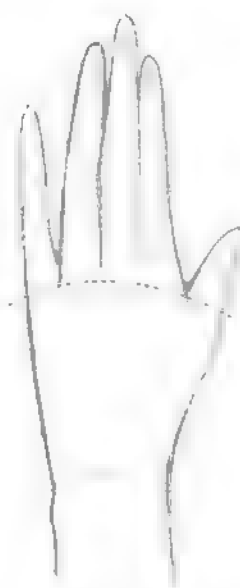
顔の大きさを主体に手の大きさを決めて描きましょう。



指のつけ根部分  
をつないだ線は  
曲線状です。



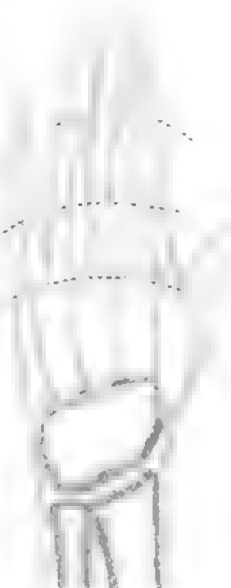
いろんな場所を触ってみる作画で、手のサイズと形を練習してみるとよいです。場所によって少し大きめ、小さめなど、目的（テーマ）に応じて描き分けましょう。



第1関節

第2関節

第3関節

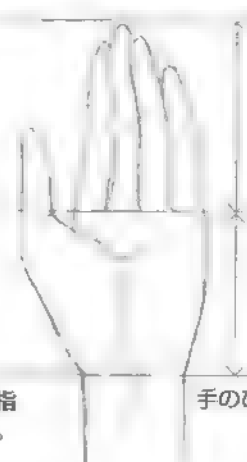


長い

中央



手の甲側の方が指  
部分が長いです。



手のひら側

※ 指の第1～第3関節は、下から逆に呼ぶ（指先に近い方を第3関節とする）場合もあります。

## 手のポーズの作画

両手を差し出す



指をピンとしていると、つけ根のシワは少なめで直線的です。

指のつけ根の線を曲線的に入れることで、ゆるやかに差し出されている手が表現されます。



戸惑いを演出する手のポーズ



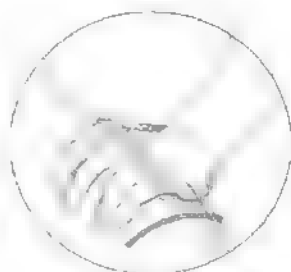
浮き出す第3関節は指の中心の延長上に小さく入れます。



軽く握った場合、関節の線は指の線の延長線上に入れます。



腰に手をあてる

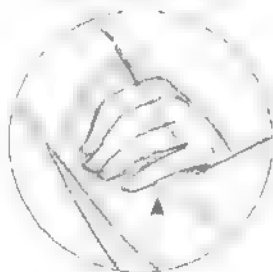


手の腹部分は、腰の曲面に沿った曲線になるように描きます。



腕組み

人差し指の曲がり方で、腕に添えた手の感じを出します。



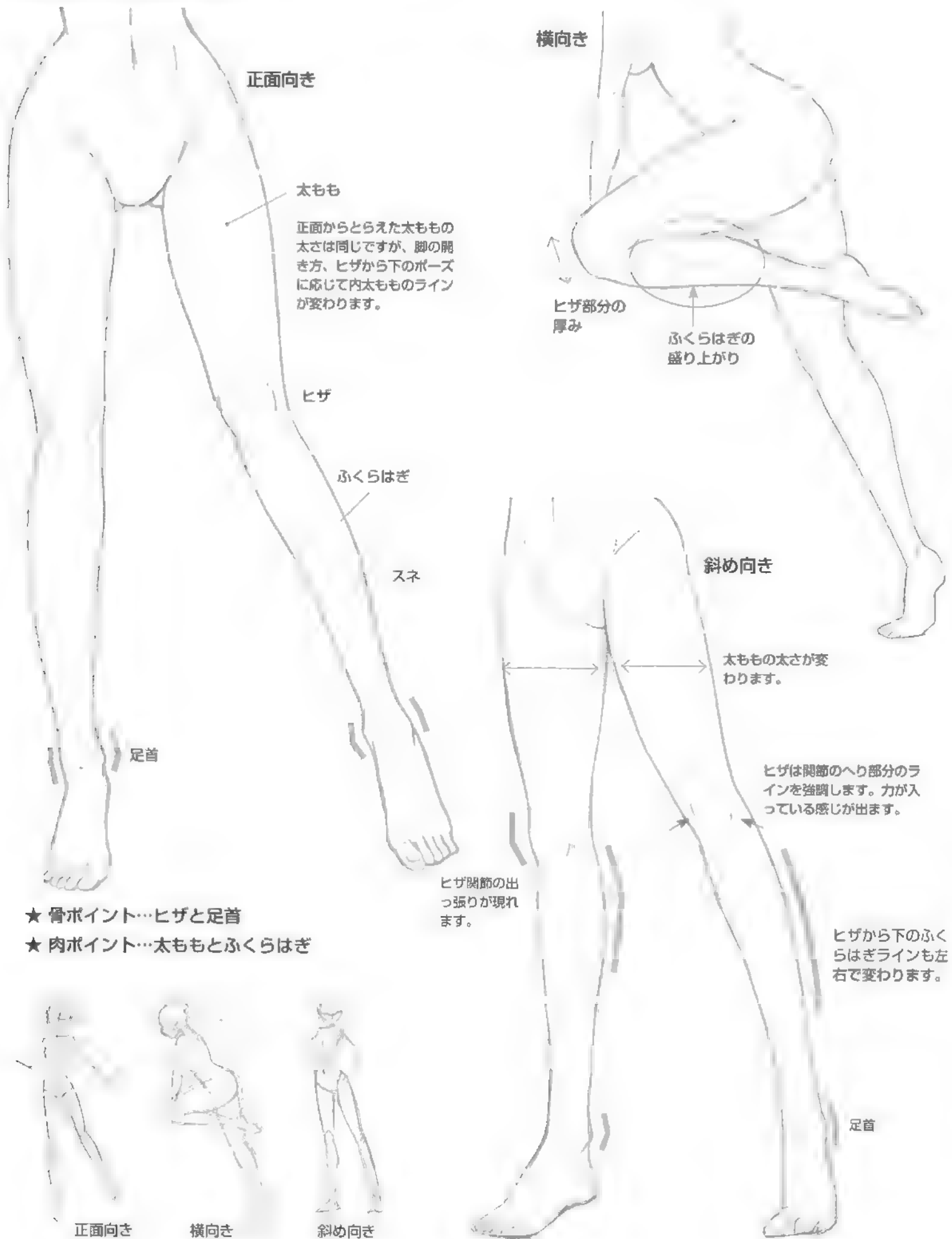
腕に添えているので、腕の曲面には沿わせず、自然な曲線で描きます。

# 脚の作画

## 脚線の特徴

ヒザと足首の「骨の硬さ」と、太ももやふくらはぎの「肉の柔らかさ」がさまざまな脚の表情を生み出します。立ちポーズや座るポーズを通じて、脚部の作画を学びましょう。

正面、横、斜めで変わる脚線を見てみましょう。



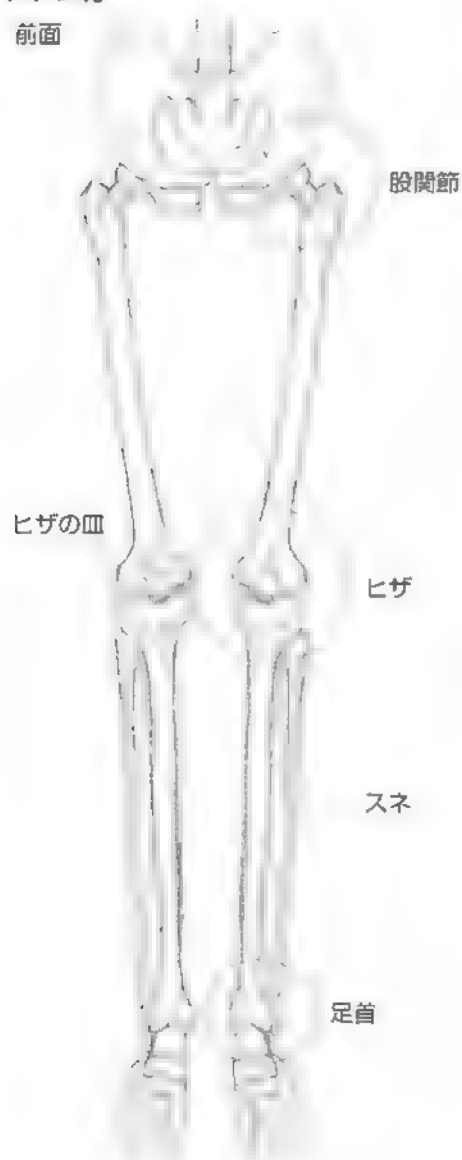
# 骨格と筋肉

骨はヒザと足首の関節をとらえるために必要です。脚部の筋肉は、骨を包んで筒状の「立体」を構成しています。

▶・アウトラインや表現に関わる骨

## キャラ骨

前面

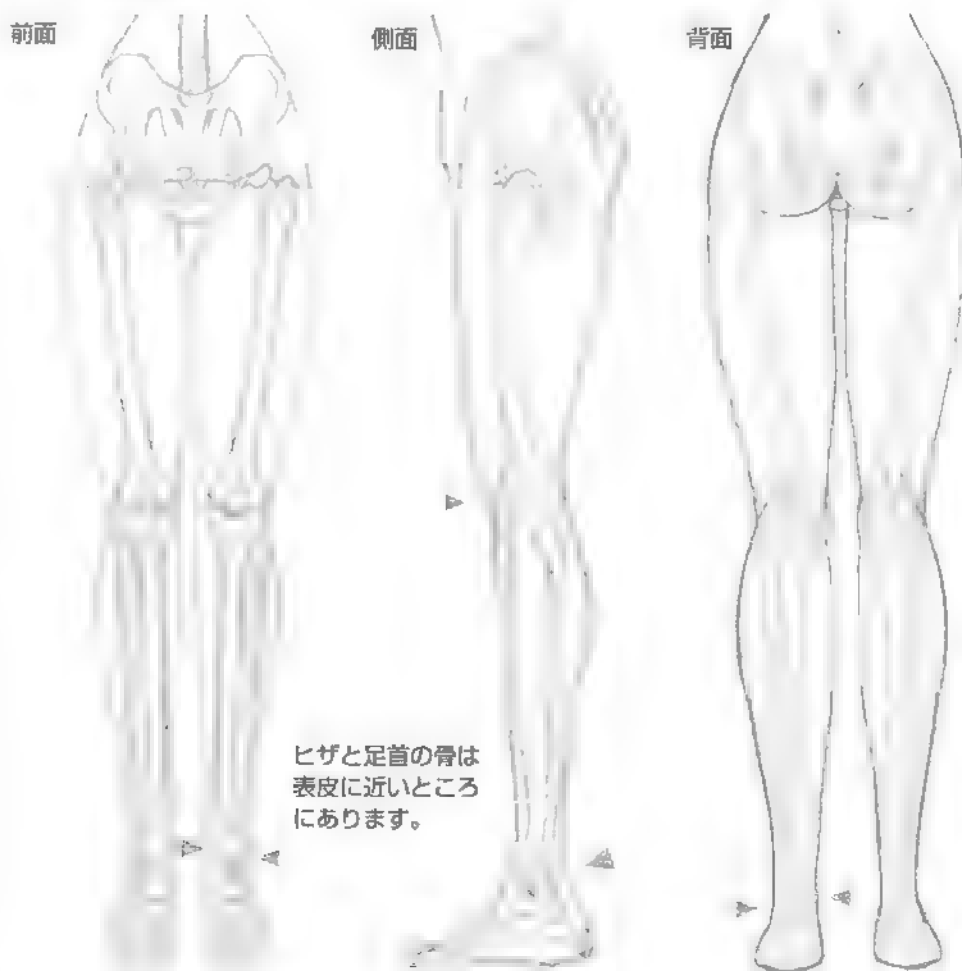


## キャラ骨透視図

前面

側面

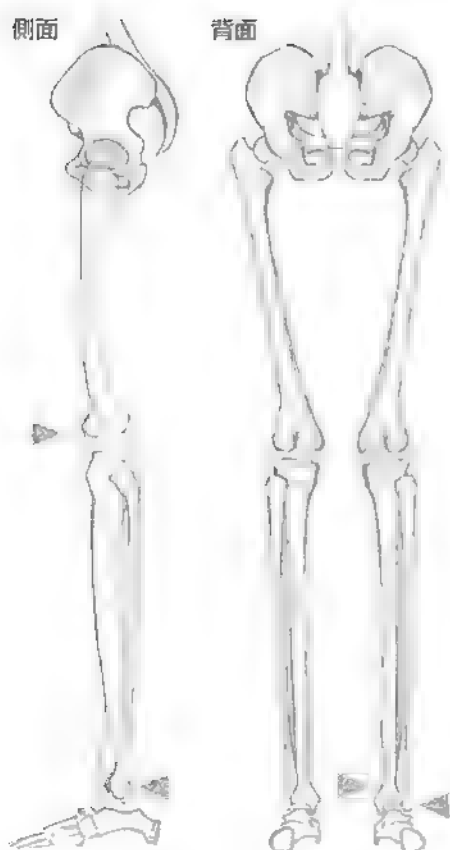
背面



簡易筋肉図 グレーの部分は、横から見たときにアウトラインに関わる筋肉です。

側面

背面



前面部

背面部

ふくらはぎ

ふくらはぎ

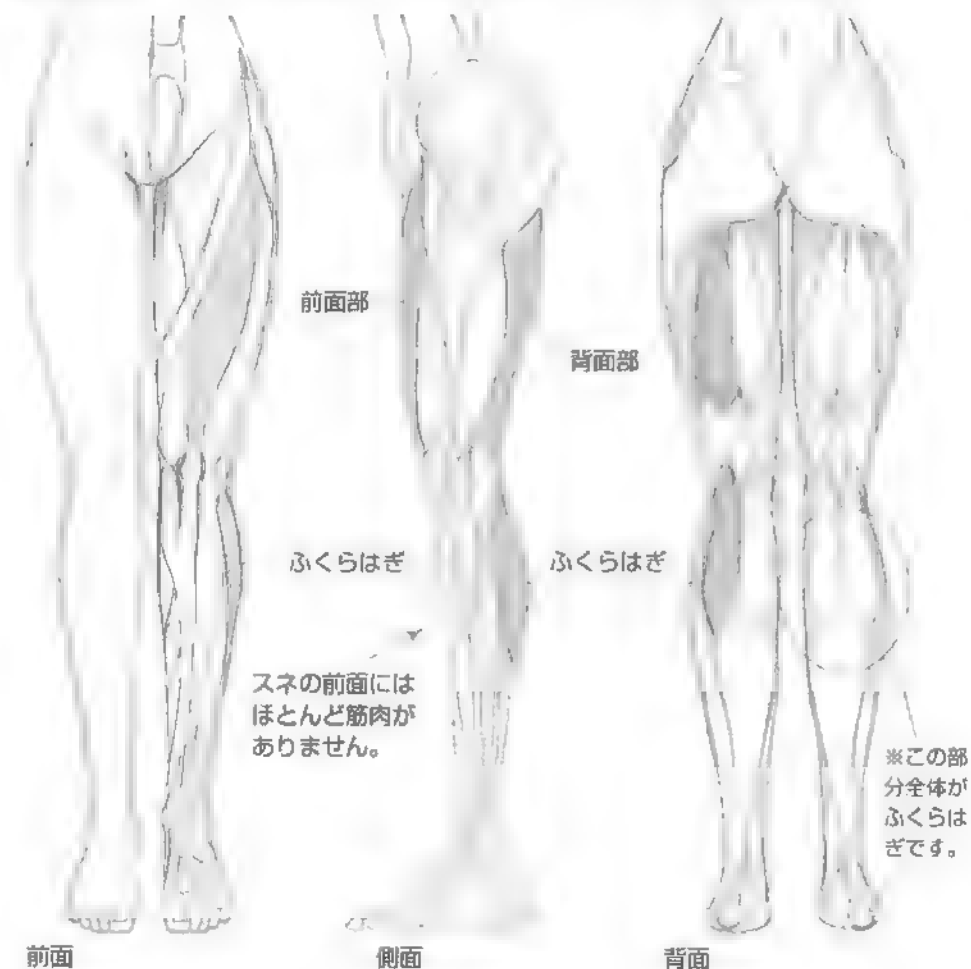
スネの前面にはほとんど筋肉がありません。

※この部分全体がふくらはぎです。

前面

側面

背面





# 脚の骨と肉感の表現

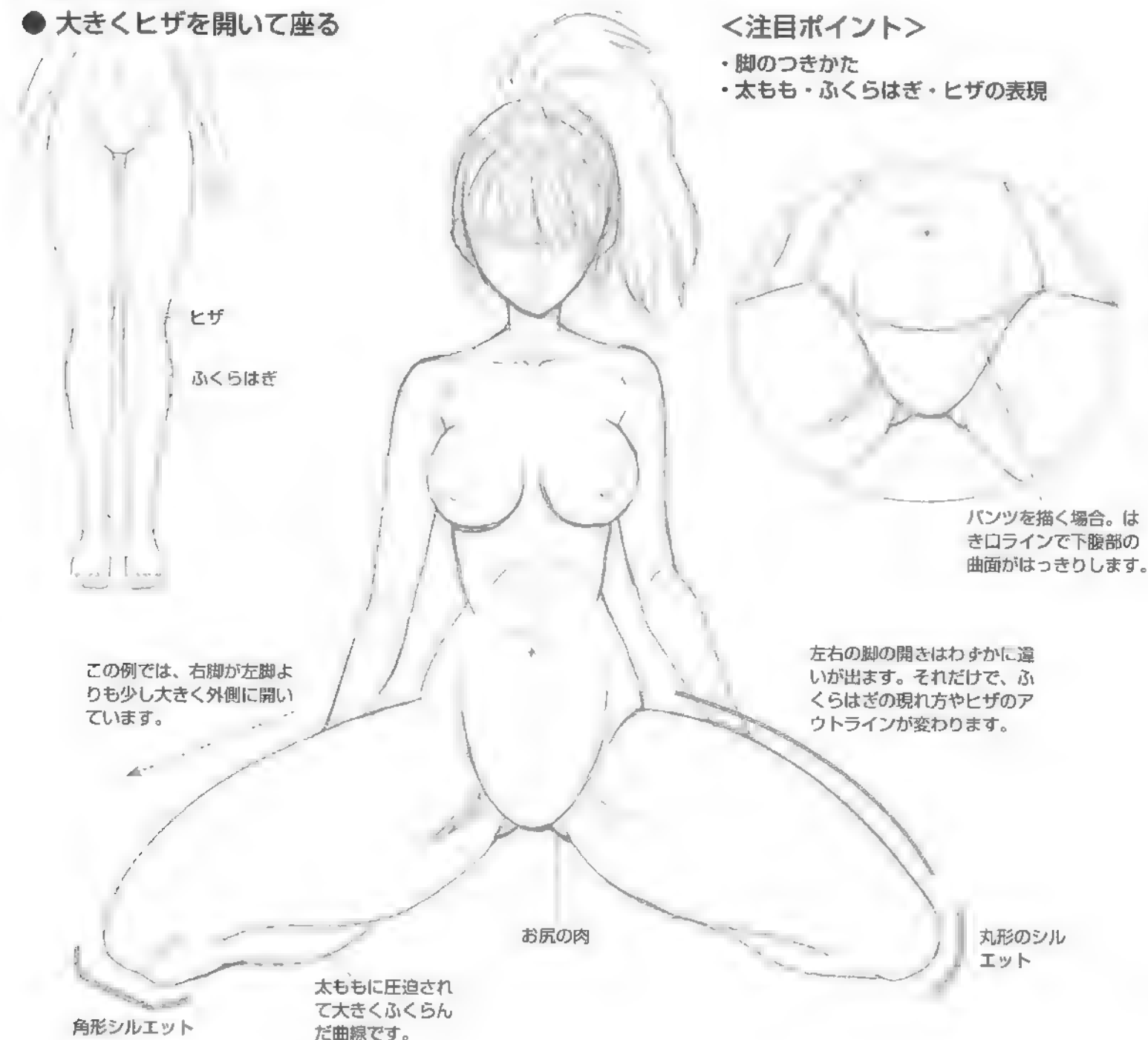
座るポーズを主体に、太ももやふくらはぎ（肉）、ヒザ（骨）などの表現を見てみましょう。

## 開脚ポーズ

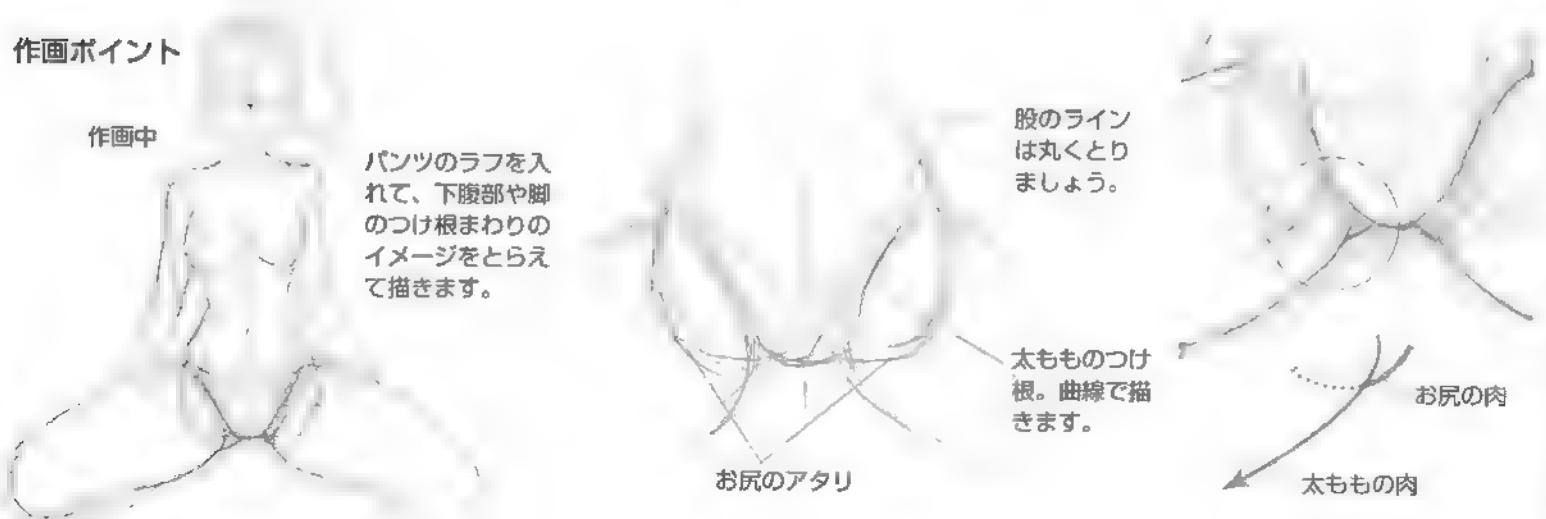
### ● 大きくヒザを開いて座る

#### <注目ポイント>

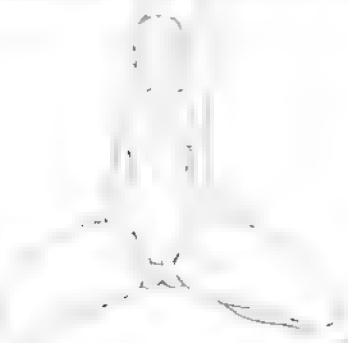
- ・脚のつきかた
- ・太もも・ふくらはぎ・ヒザの表現



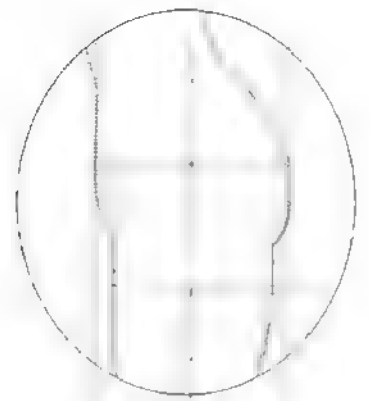
## 作画ポイント



## ● 腰を前に突き出した場合



力強く張り出した  
曲線です。



胴体の最下部  
中央です。

角形シルエットですが、直角に  
近くなり、高さが生まれます。

ふくらはぎの見える部分が  
広がります。

お尻の肉

ヒザの皿の丸み  
が現れます。

## 太ももライン、ヒザの 変化の比較

ゆるやかな曲線  
です。

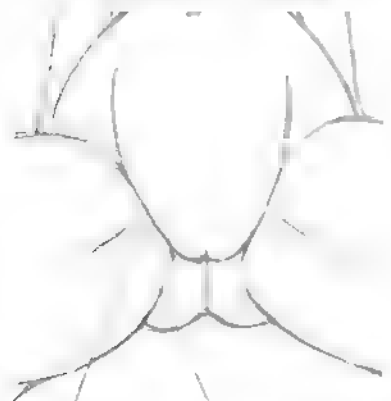
太ももパーツ

スネパーツ

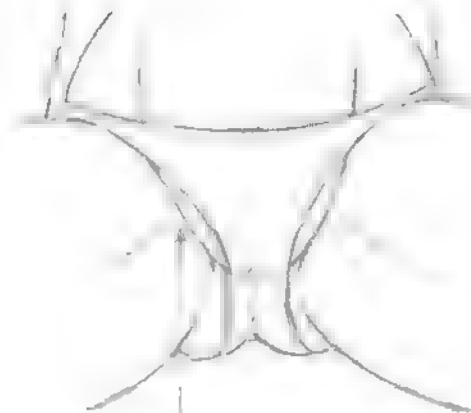
前ページの開脚はフカンでとらえた下半身、脚部です。  
腰を前に突き出す場合、アオリでとらえたものになります。

スネパーツとのつながりを意  
識したヒザ表現で、太ももパ  
ーツをはっきりさせます。

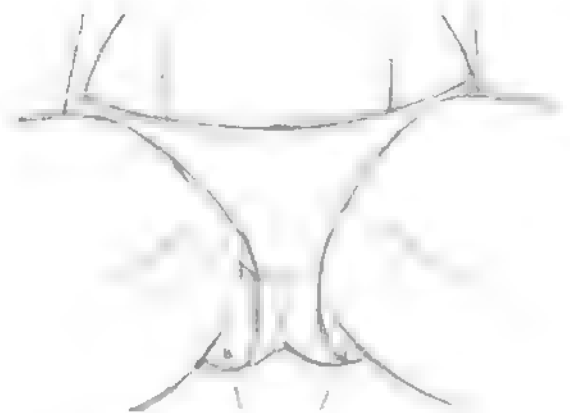
## パンツ（股まわり）の表現



外腹斜筋のふち。 脚のつけ根の線  
ソケイ部ライン



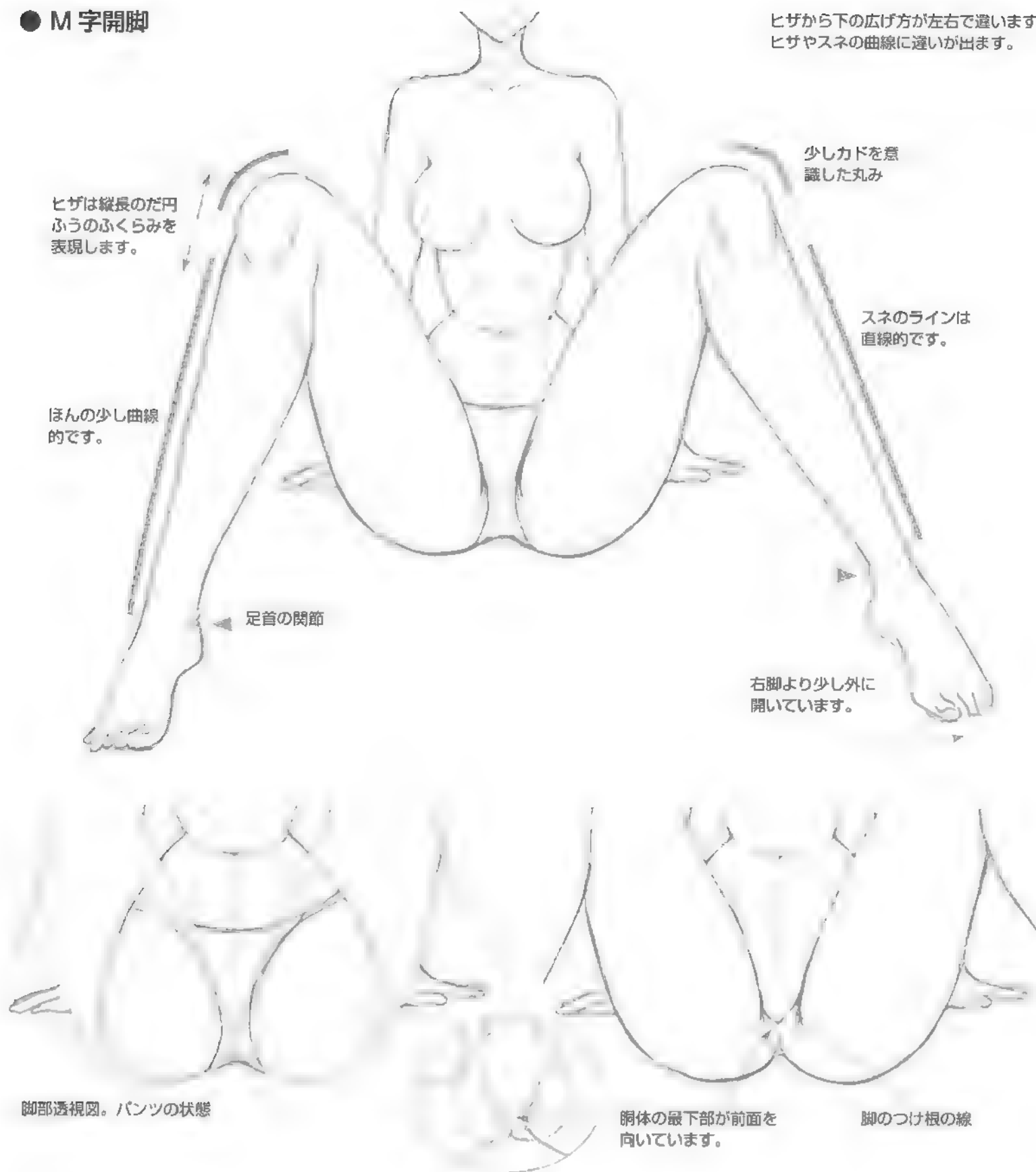
ソケイ部ラインをそのまま残す表現



ソケイ部ラインを省略し、脚のつけ根の  
線だけにする表現

## ● M 字開脚

ヒザから下の広げ方が左右で違います。  
ヒザやスネの曲線に違いが出ます。



### 作画ポイント

アタリ。全体のシルエットをとりながら、関節部をとらえます。

脚で隠れる胴体の形を描いて作画します。

脚のつけ根のイメージ

お尻部分

## ● ヒザを閉じた場合

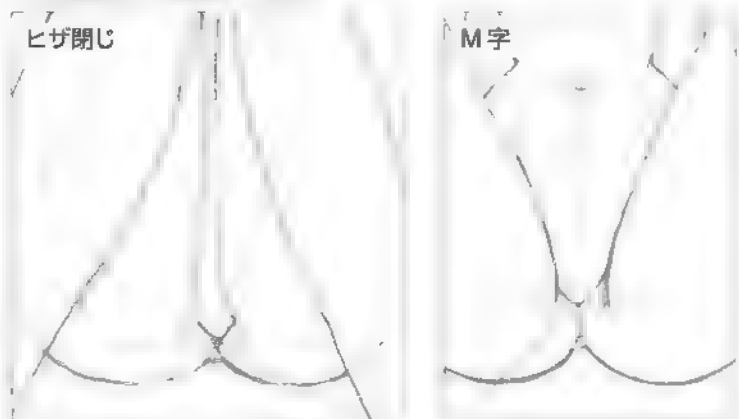
ヒザは丸いシルエットになります。



胴体透視図



M字開脚との違い（変化）



上体が少し前にかがむので、  
脚のつけ根の線と胴体の最下部  
部が下がります。

胴体の最下部

## 作画手順

①



全体のアタリ。ポーズのイメージを描きます。

②



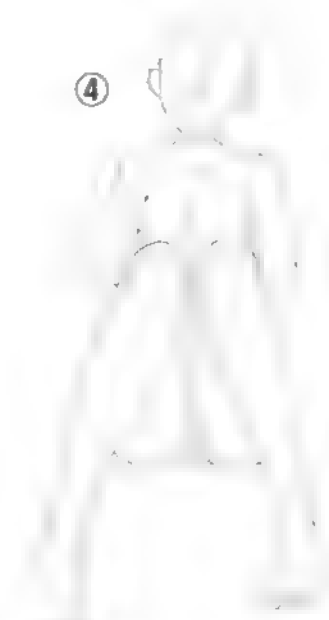
胴体部分の形を描きます。

③



脚部をざっと描き込みます。

④



線を整えて完成です。

## しゃがむ・立てヒザ・正座

太もも、ふくらはぎ、ヒザ表現に注目しましょう。

### ● しゃがむ・斜め向き



太ももの曲線が強調  
されます。

ヒザの皿の丸み。ごつい  
イメージになるので、描  
かないことも多いです。

ふくらはぎのふくらみ

作画中

左右の脚のつけ  
根の高さをとら  
えるアタリ

左右のヒザ位置をそろえ  
るためのアタリ

### ● しゃがむ・横向き



丸いシルエット  
になります。

ヒザまでの長さ  
をとらえて描き  
ます。

ヒザの位置

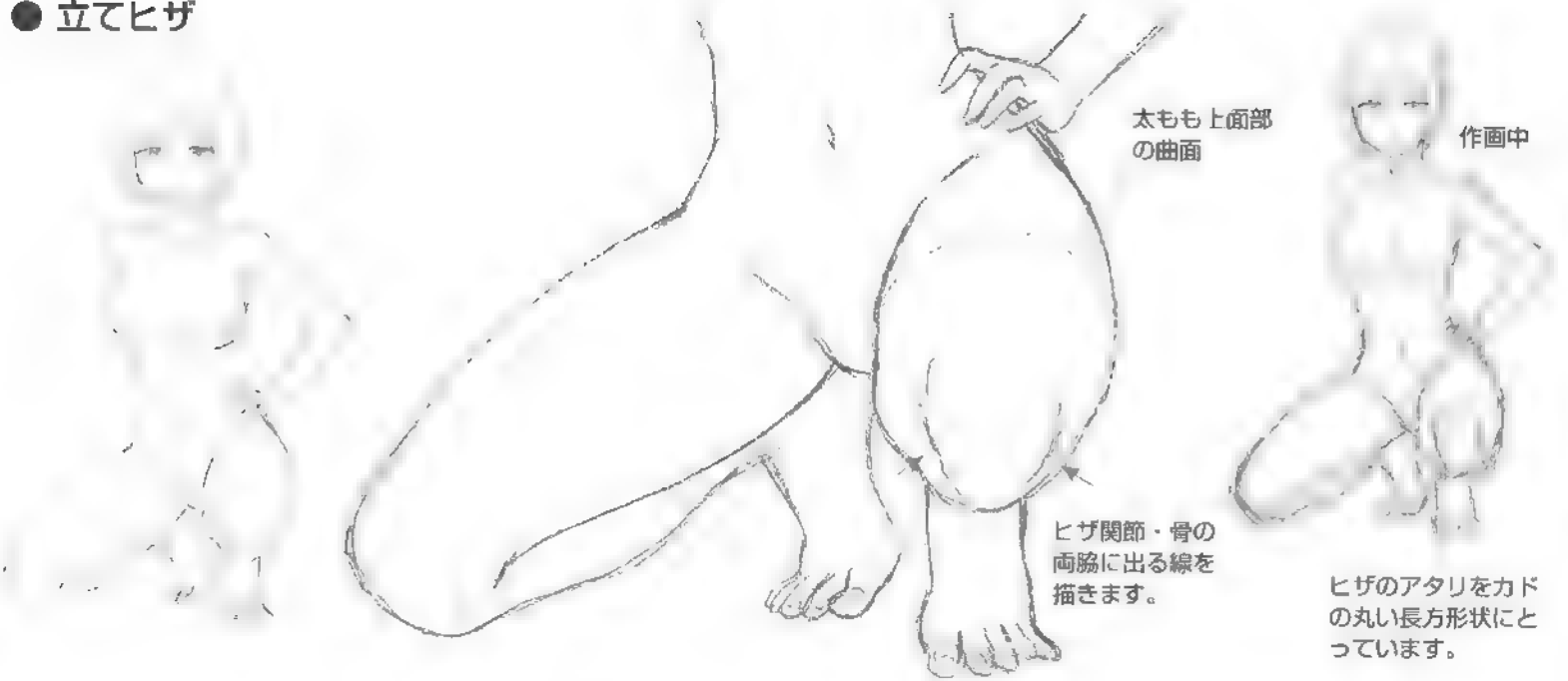
かかととはほぼ  
お尻の下にな  
ります。

作画中。ヒザの位置ま  
でが少し短く、太もも  
部分が太めになったの  
で、修正します。

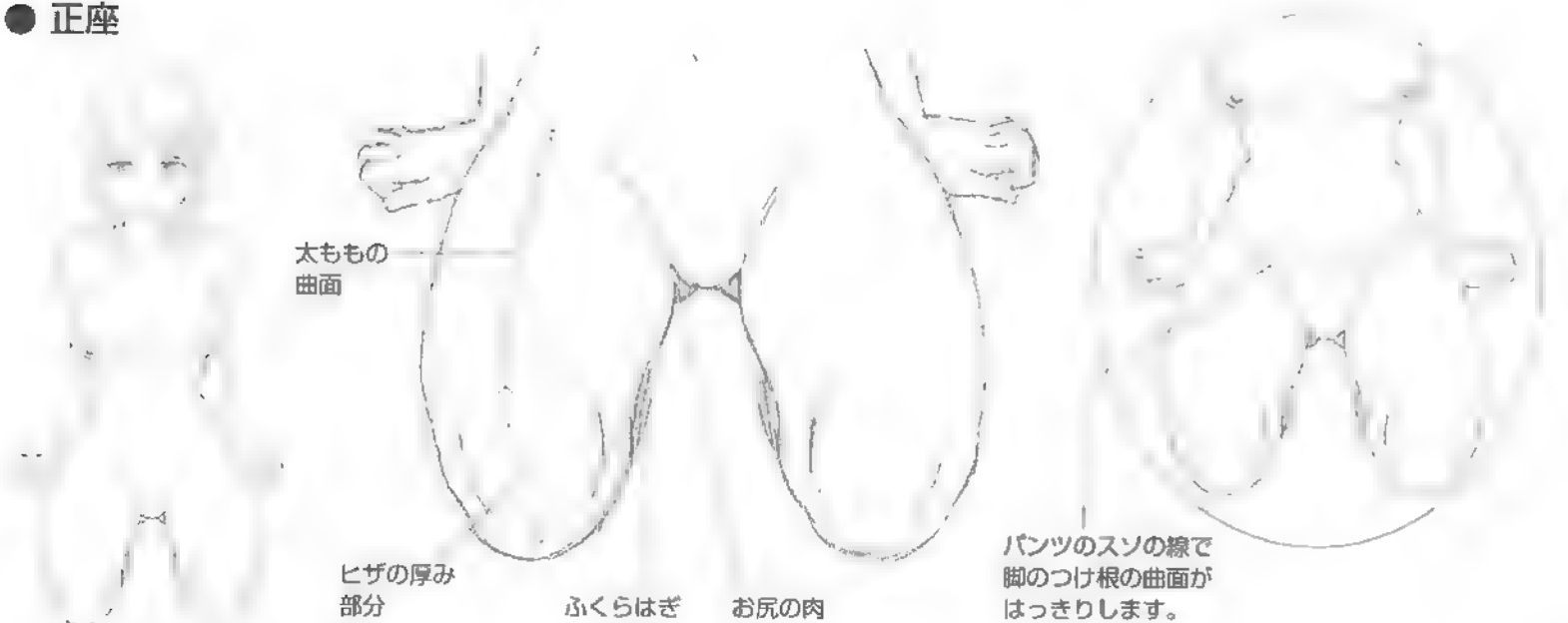
失敗例。ヒザは、  
真横からのアン  
グルでは丸くな  
ります。

×

## ● 立てヒザ



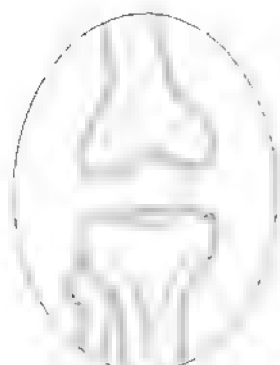
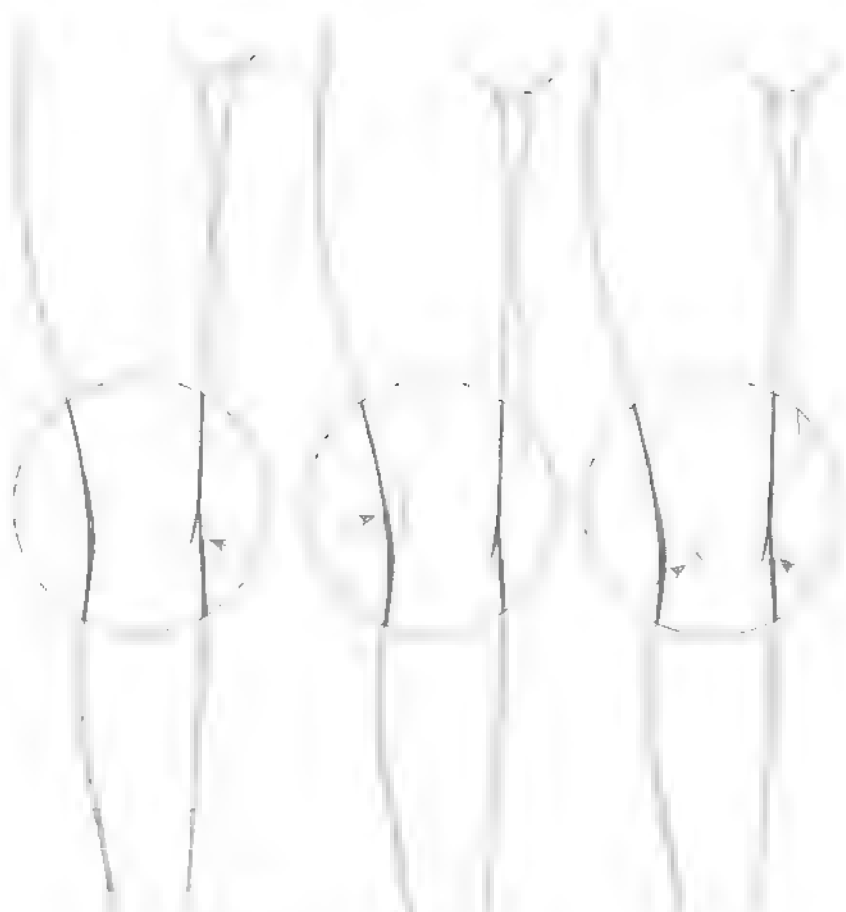
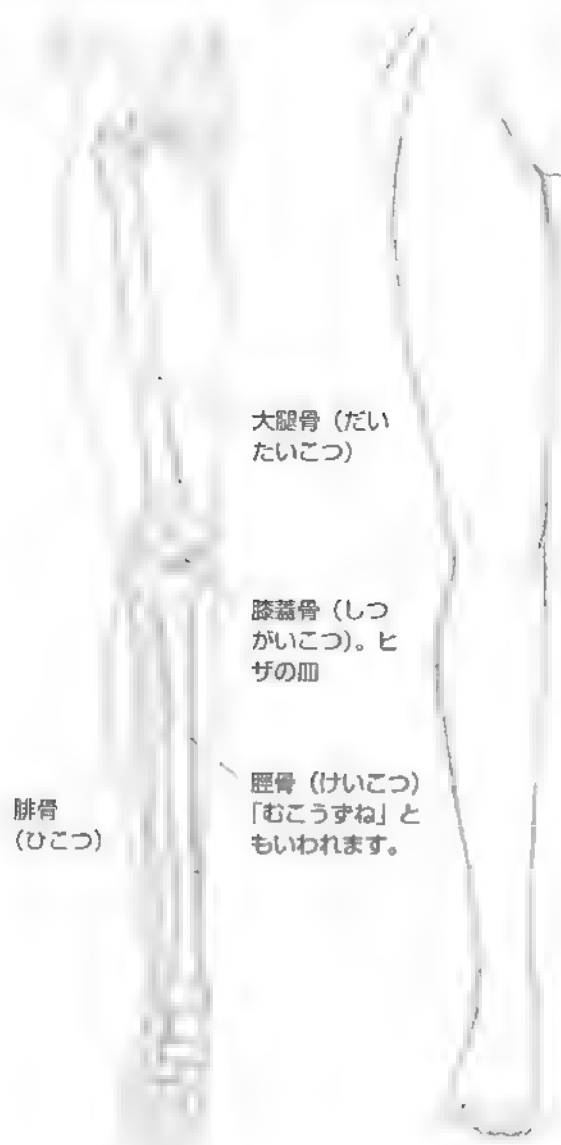
## ● 正座



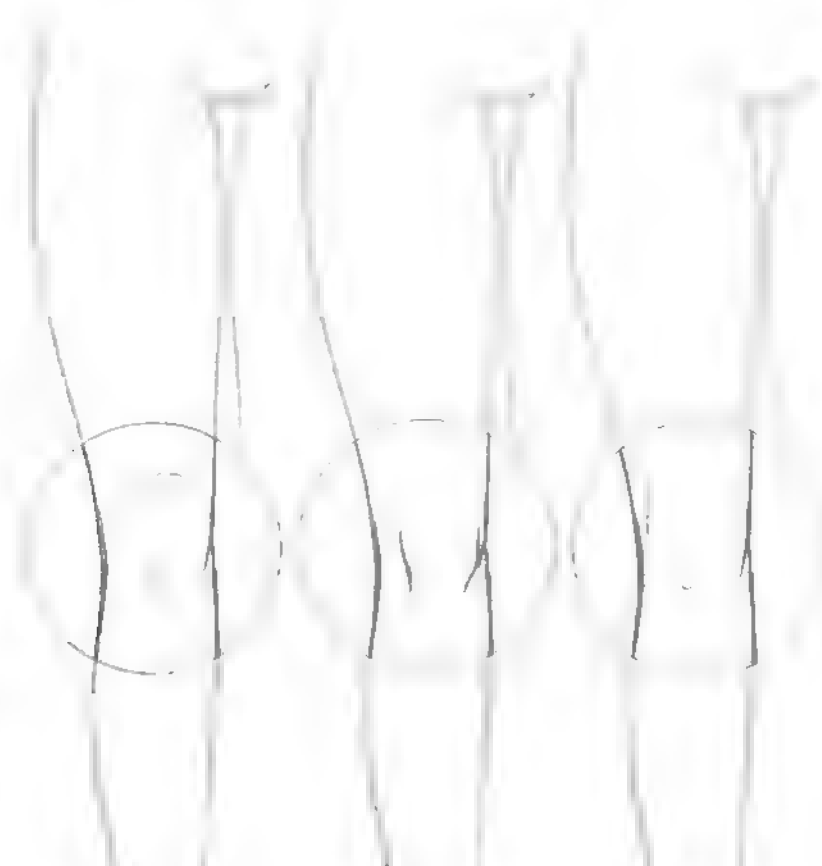
# 骨格と脚線

ヒザやスネ、太ももなど、脚の表現を見てみましょう。

## ヒザ表現のいろいろ



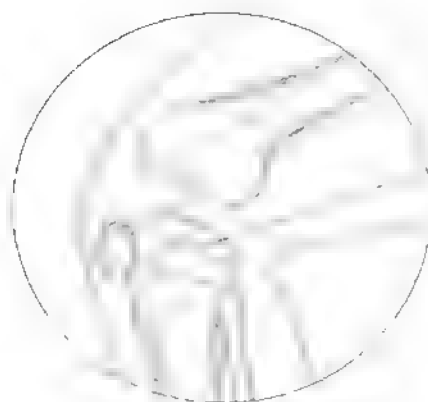
ヒザ関節模式図



## 両ヒザを立てたくつろぎポーズ



ヒザと、スネの骨の脇にできるくぼみを強調しています。



脛骨の上面

曲げたヒザのキャラ骨透視図

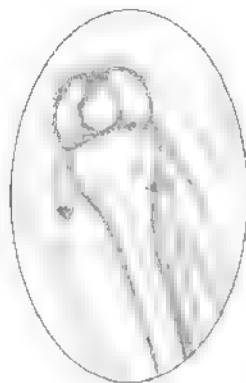
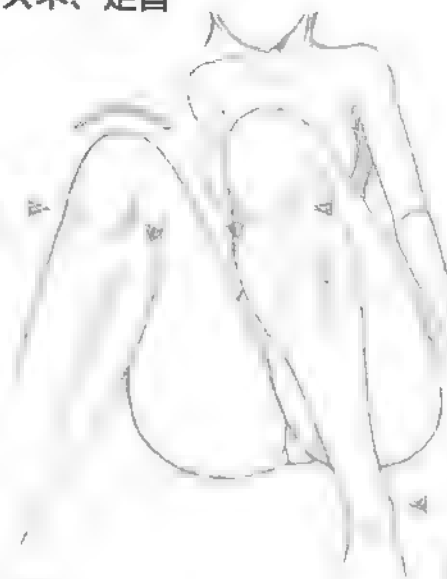


キャラ骨透視図

## ● ヒザまわりとスネ、足首



右脚

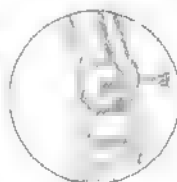


左脚



脛骨

くぼんでいます。  
中央部は盛り上がっています。



足首

作画手順 全体のイメージを描き、胴体を描いてから脚部を描きます。





# 片ヒザを立てたくつろぎポーズ

## ● 左側

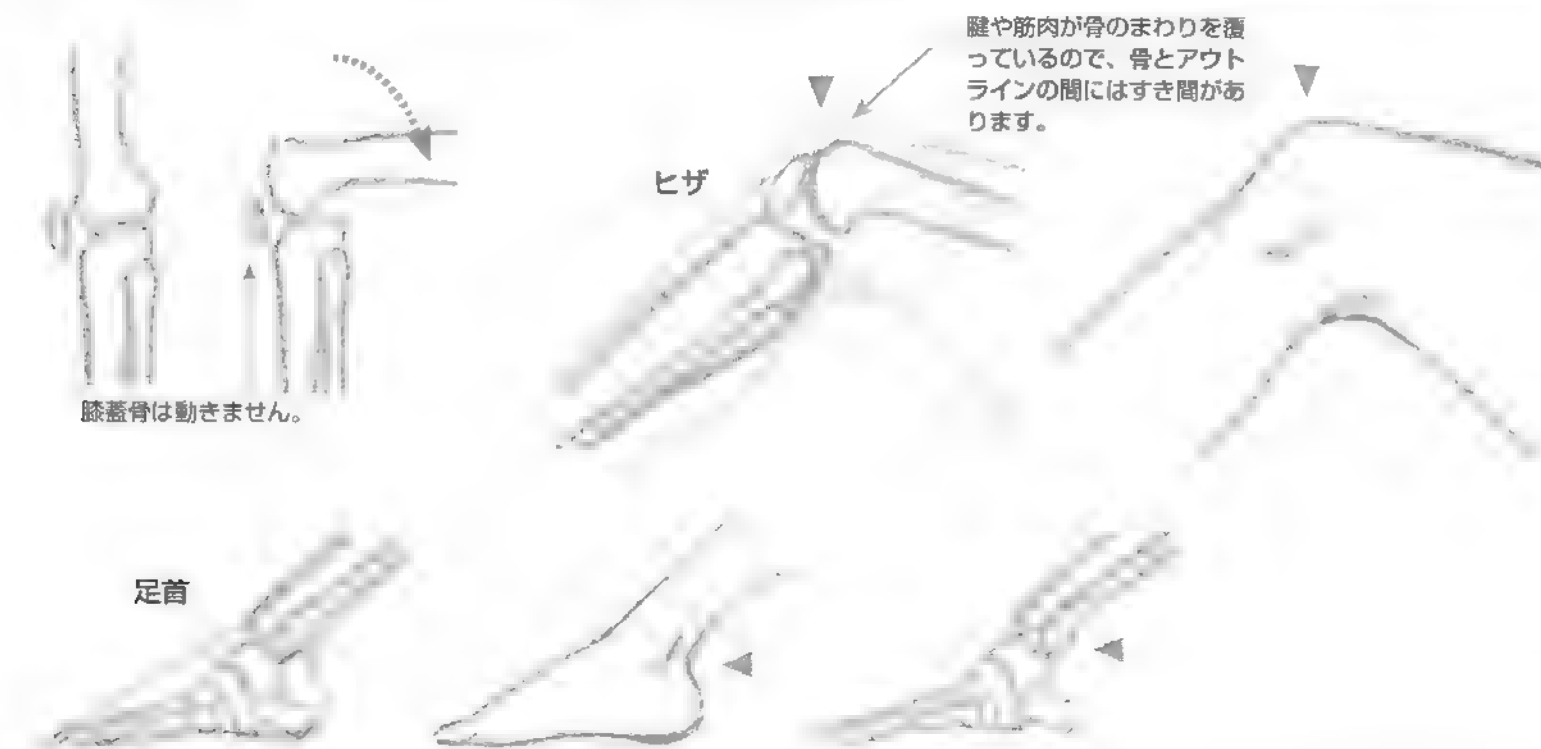


腱や筋肉が骨のまわりを覆っているの、骨とアウトラインの間にはすき間があります。

ヒザ

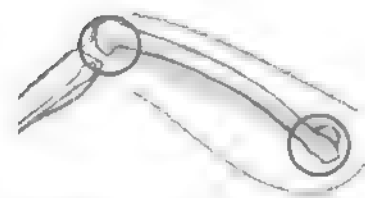
膝蓋骨は動きません。

足首



キャラ骨透視図

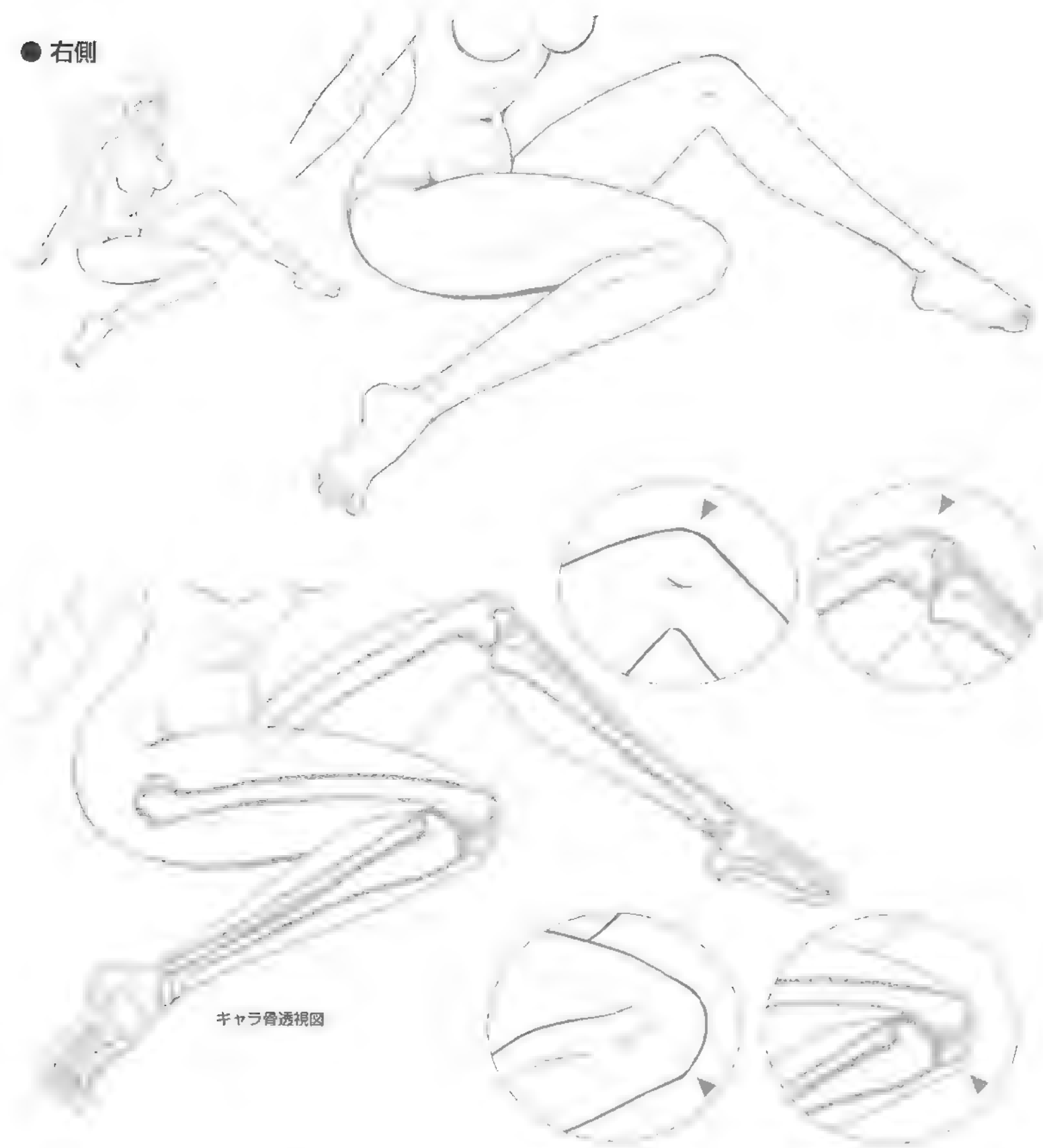
大腿骨はわん曲していますが、作画では股関節も丸く、ヒザまでも直線的に単純化してとらえ、肉づけで脚線を整えます。



※ 参考 太ももを細くする場合の線



● 右側



キャラ骨透視図

太もも（大腿骨）-ヒザ（ヒザの皿）-スネ部分のつながり



大腿骨

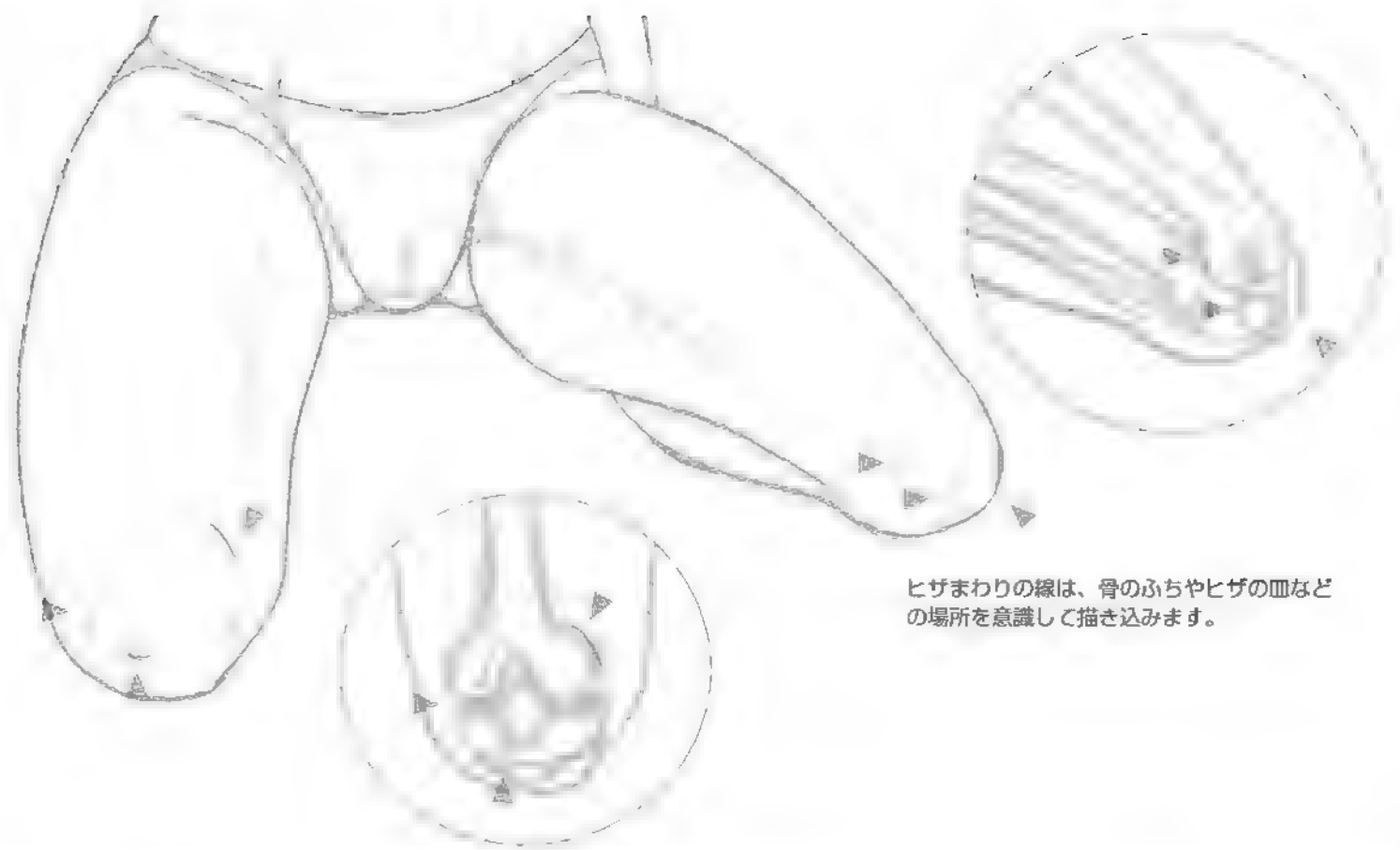
大腿骨の先端の丸みがヒザのアウトラインの大枠をつくります。

ヒザの皿

ヒザから下の骨は足首の出っ張りを作ります。

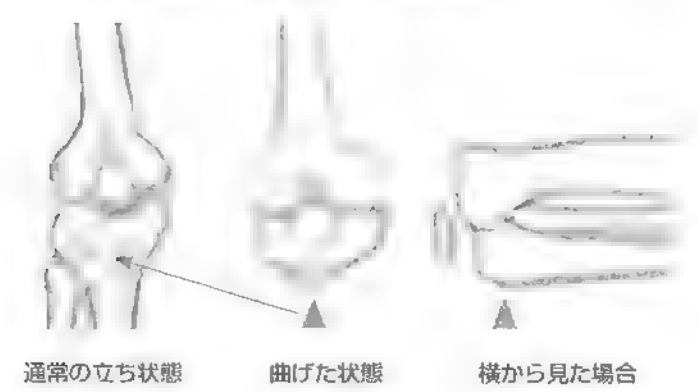
# ヒザを開いた正座

キャラ骨透視図

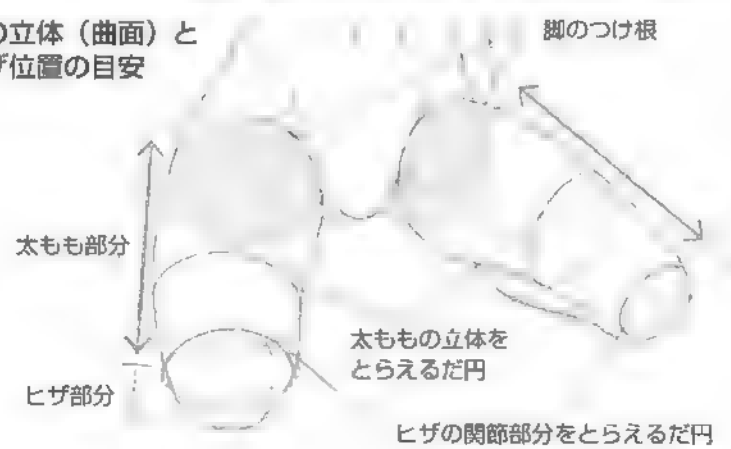


ヒザまわりの線は、骨のふちやヒザの皿などの場所を意識して描き込みます。

## ヒザから下を曲げたときのキャラ骨構造

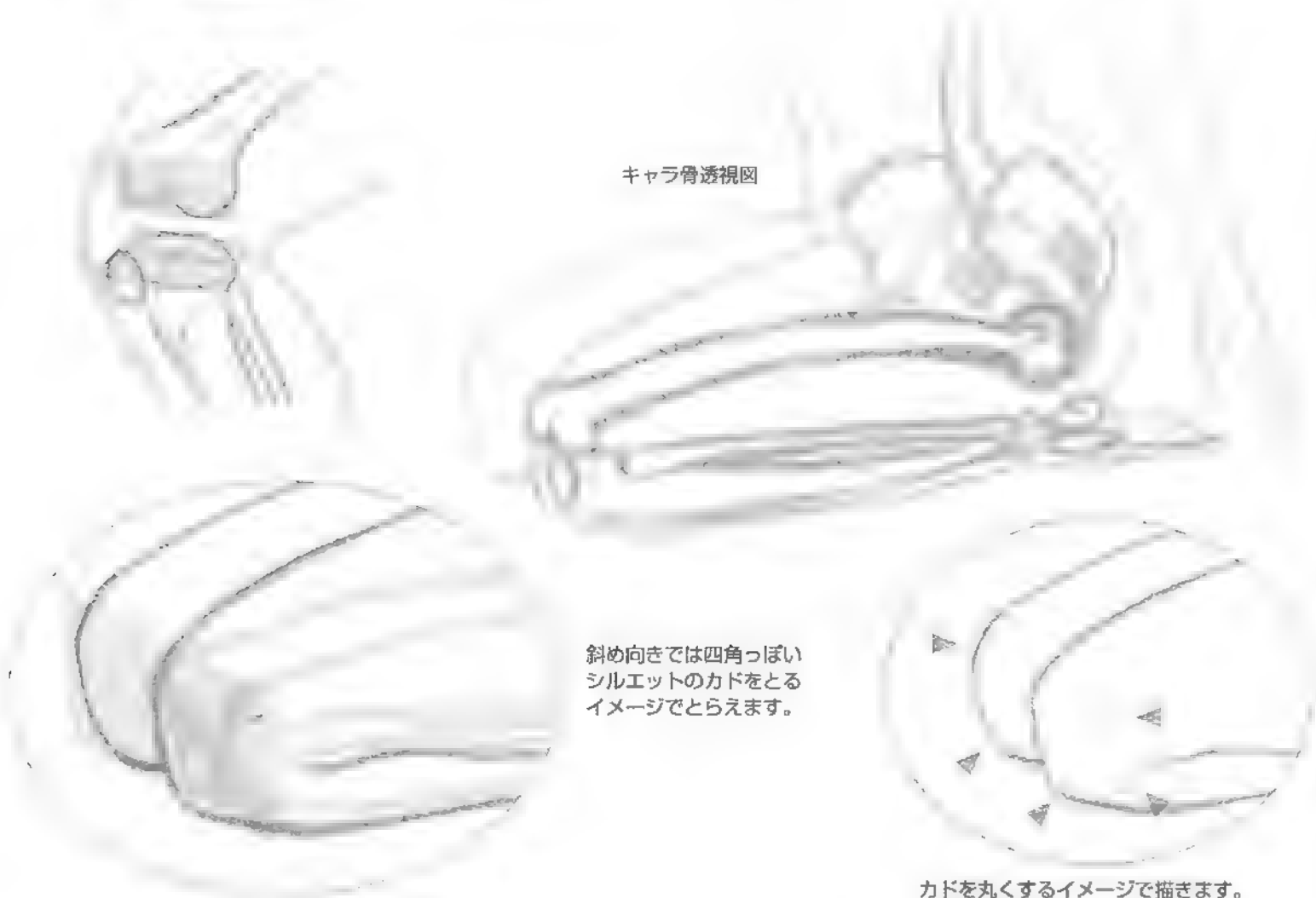


## 脚の立体（曲面）とヒザ位置の目安





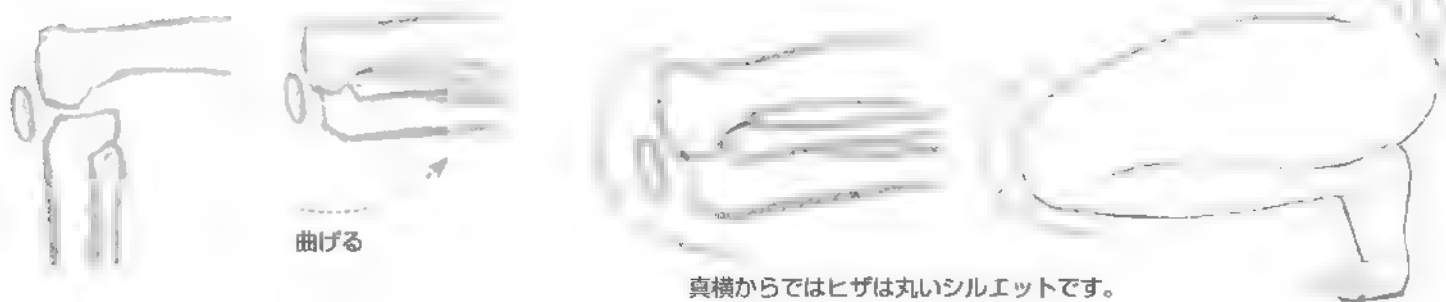
キャラ骨透視図



斜め向きでは四角っぽい  
シルエットのカドをとる  
イメージでとらえます。

カドを丸くするイメージで描きます。

真横からとらえた骨の模式図



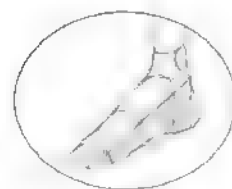
真横からではヒザは丸いシルエットです。

# 足首と足の作画

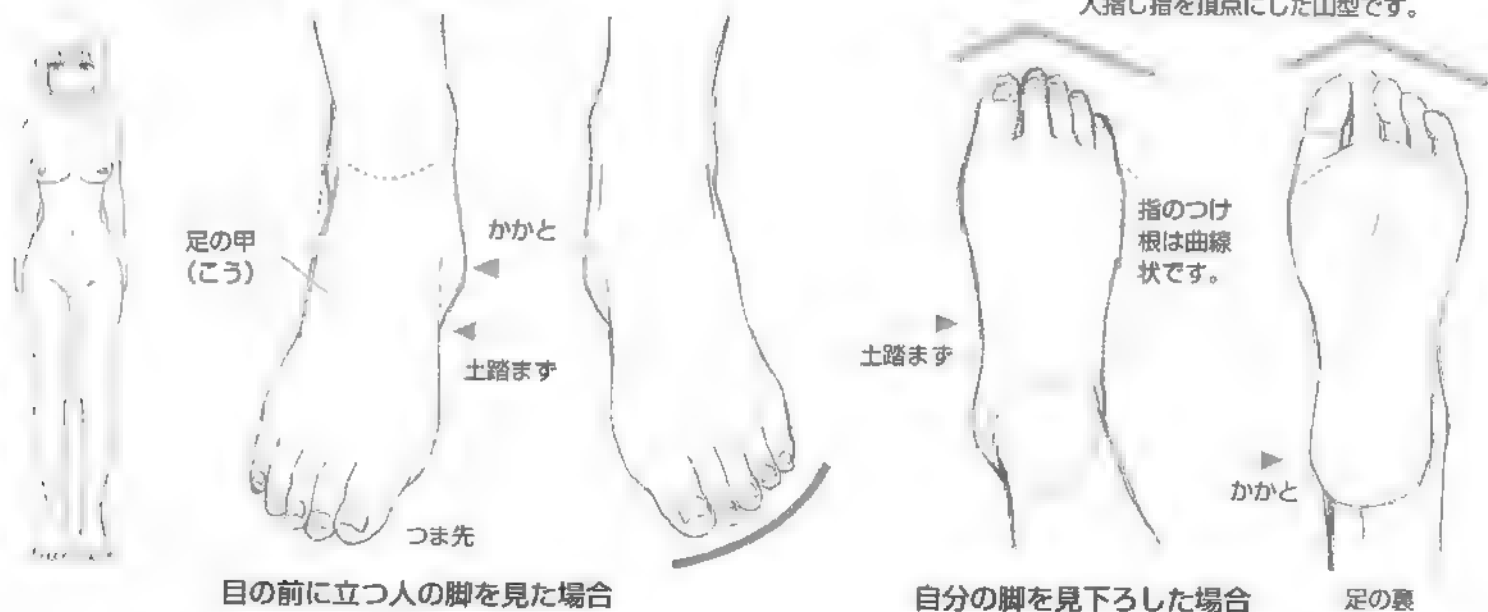
足は全身のポーズや脚線のつながりを見ながら描きましょう。

## 足の特徴

### 1. つま先のシルエットが変わる



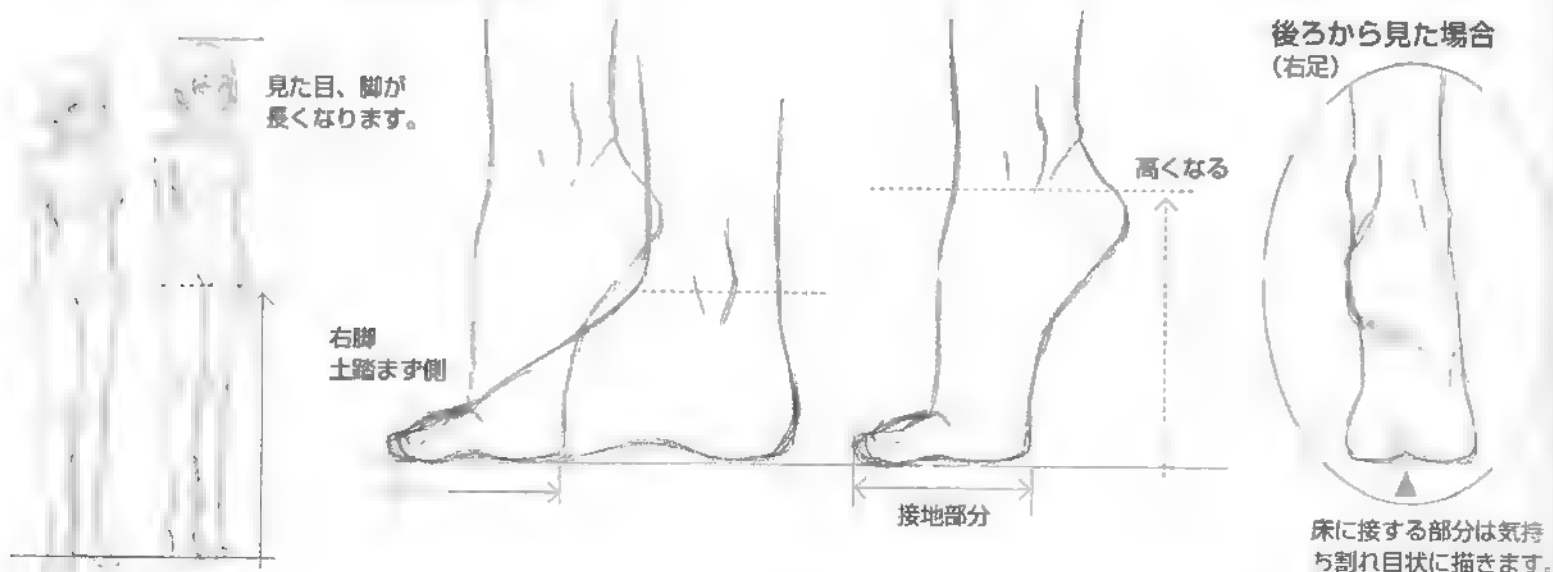
足は側面が三角形の積み木のイメージでとらえましょう。



### 2. 左右で接地面とくるぶしの位置が変わる



### 3. つま先立ちで背の高さが変わる

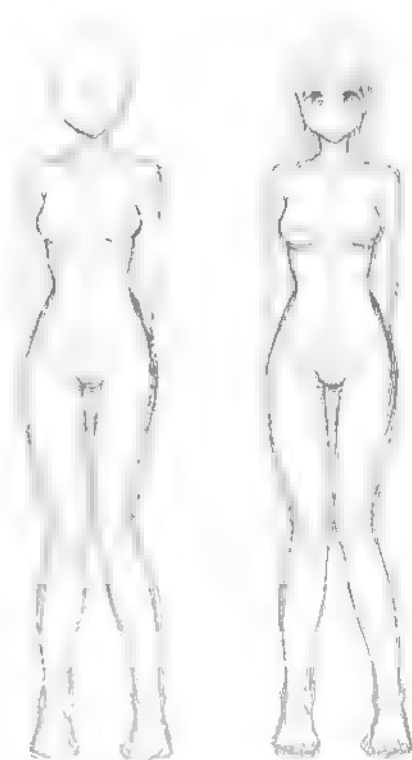


※ バレエなどでは本当のつま先で立ちますが、通常はこの部分で立つことをつま先立ちといいます。

# 全身ポーズの作画に学ぶ足と足首

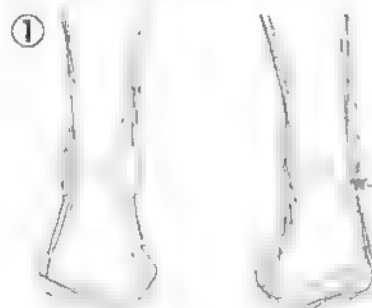
## 立ちポーズ

### ● 正面



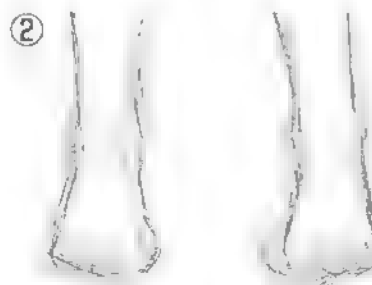
1. ラフデッサン。  
大づかみに全体の  
ポーズを描きます。

2 顔や髪、毛、細部  
を描き込みながら、  
アウトラインを整え  
ます。



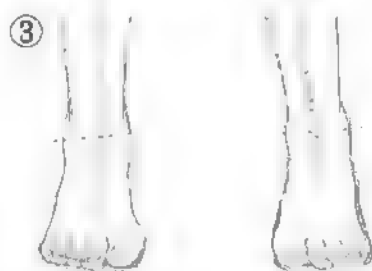
ラフデッサン。足首  
の形を大づかみにと  
って足のポーズのイ  
メージを描きます。

足をパーツとしてと  
らえ、つけ根部分を  
カギ状に描きます。



参考・フォルム  
モデル

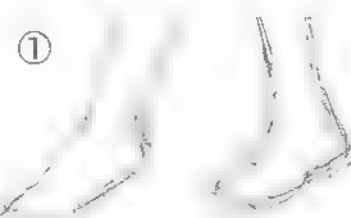
足の指をラフに  
描きます。



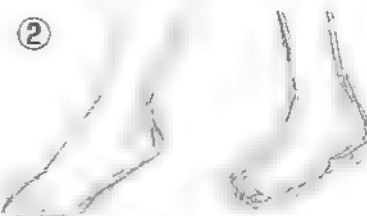
少しかかとを上げて  
います。脚も斜めに  
しているので、普通  
にまっすぐ立った状  
態と違うことを意識  
してくるぶしの角度  
や位置を調整して仕  
上げます。

足首から先は普通に正面向きです。

### ● 斜め向き



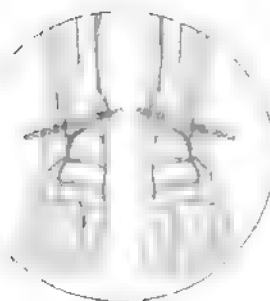
全身のイメージに合わせて、足全体  
のシルエットを描きます。



指を大づかみに描き込みます。



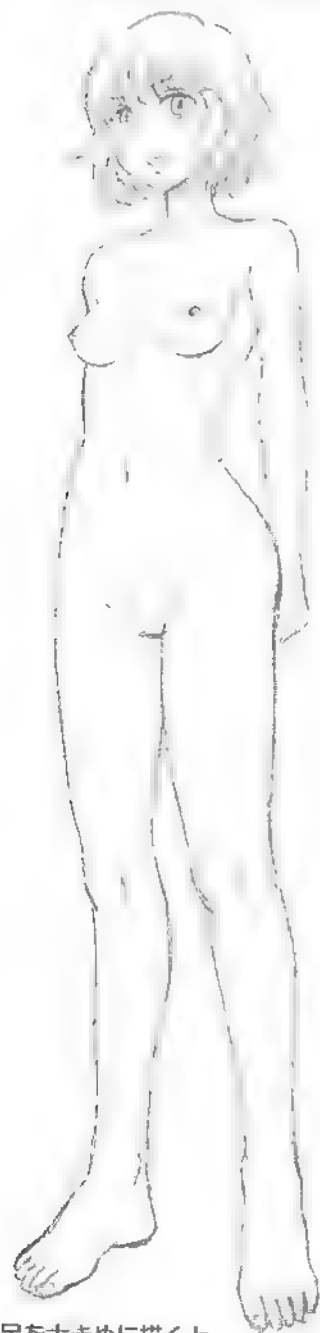
指を描き込み、くるぶしの線を入れて完成です。



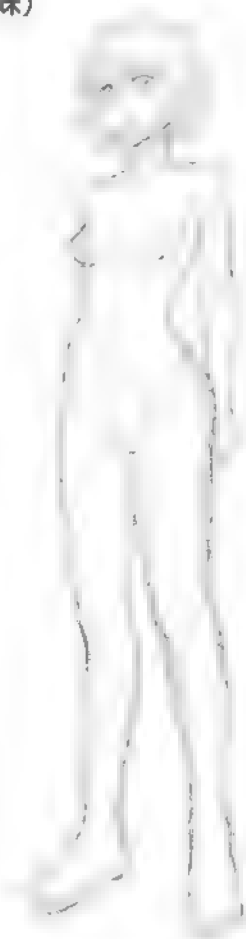
足首の骨は内側  
が高いので、「両  
脚そろえたとき  
にハの字」と覚  
えます。

# いろいろなアングルで描く足

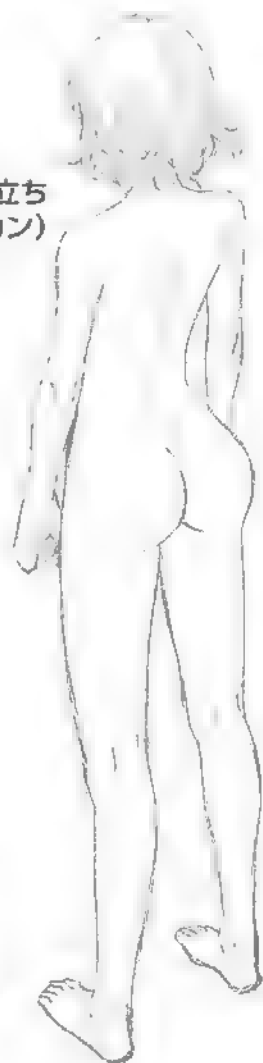
キメ立ち (少しアオリ気味)



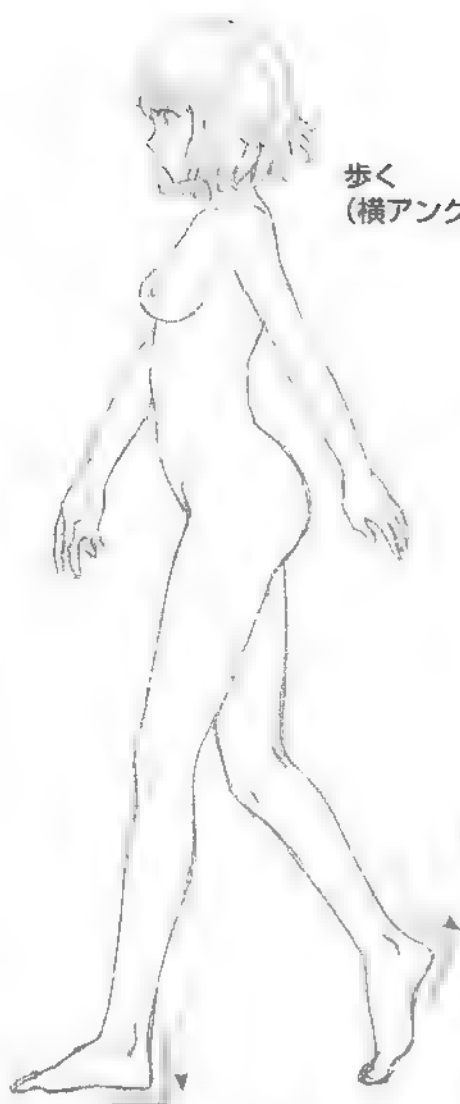
足を大きめに描くと安定感が出ます。



キメ立ち (フカン)

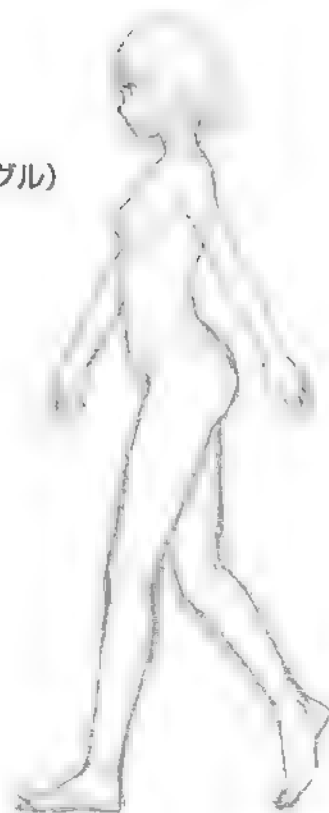


左右の足が同じ大きくなるように気をつけます。

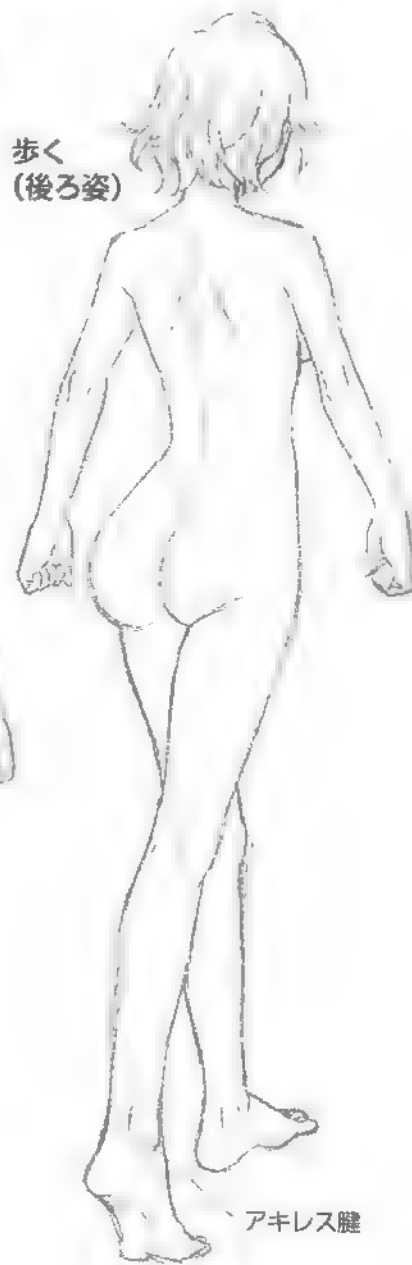


歩く (横アングル)

足首より後ろに張り出すかかところが重要です。

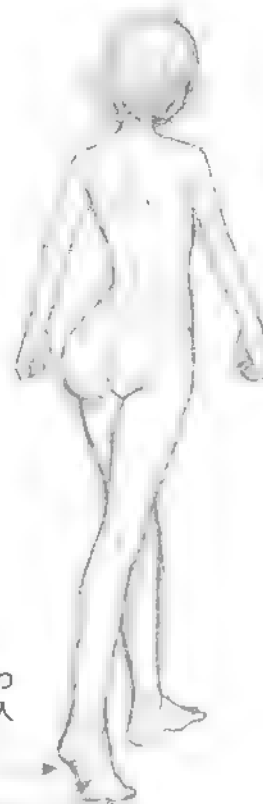


歩く (後ろ姿)



かかとぎわにカゲを入れます。

足の裏面を表現する線。



アキレス腱



## 第3章

### 肉感が女の子キャラの 柔らかさのかなめ





# 肉感と曲線

女の子のカラダの特徴をとらえて描こう

## 肉感と丸みの表現

しなやかな女の子のカラダの特徴をつくり出す要素は、

1. 乳房とお尻
  2. 肩の丸みと腰のくびれ
  3. おなかの起伏と股間の丸み
- 曲線で肉感を与えましょう。



## ● カラダの曲線



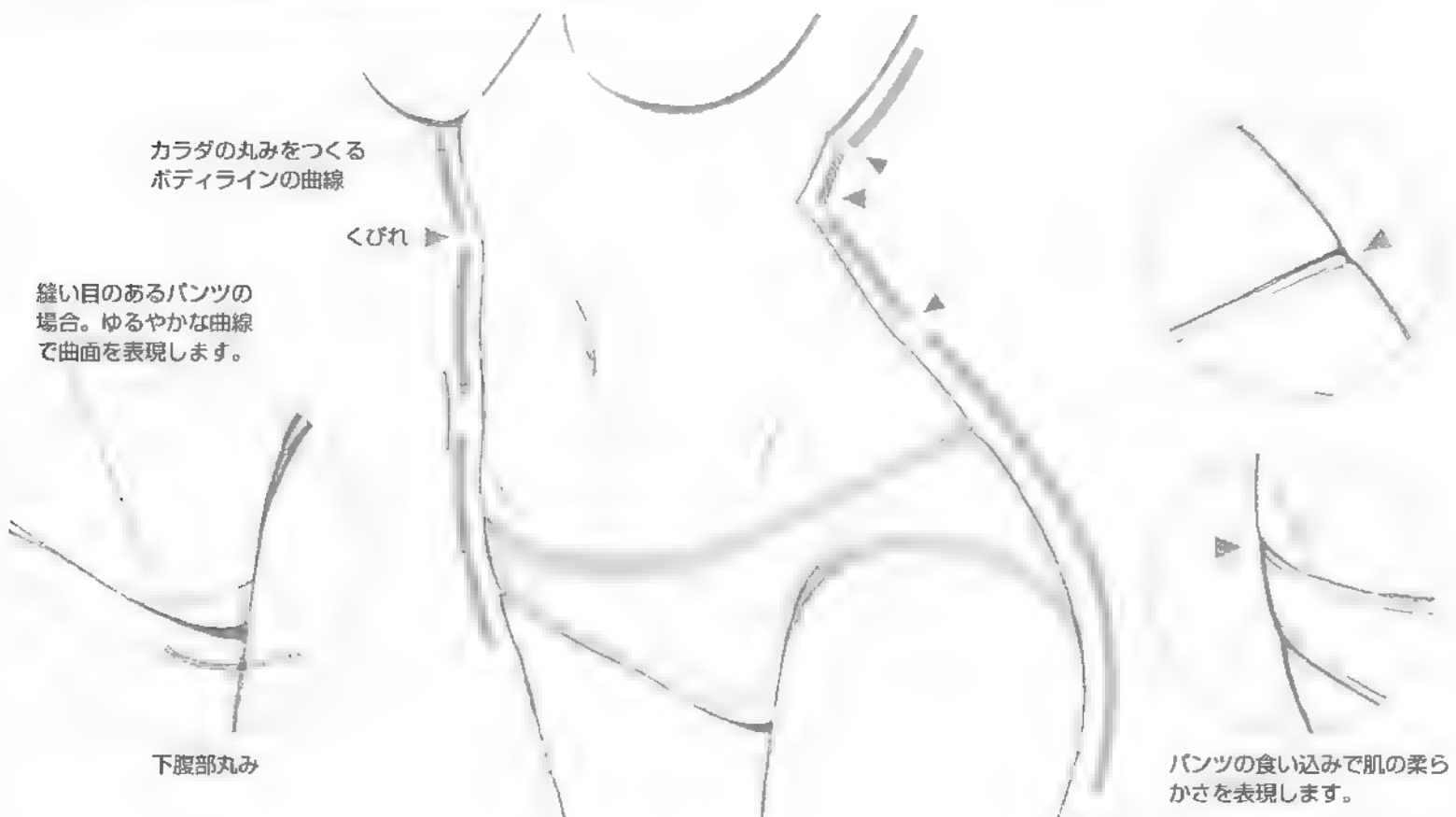
## 乳房の丸みをつくる曲線



## おなかの起伏を意識した作画



## ボディラインの柔らかな肉感を生み出す曲線とくびれ



# おっぱいの作画

代表的なサイズや形の描き分け、柔らかさの演出表現などを見てみましょう。

## 代表的なおっぱい演出

形や大きさ、動きを通じてのアピールなど、乳房の魅力はさまざまな演出で強調されます。

正面からストレートに魅せる 乳房  
大きなバストのアピール

横向きで魅せる乳房  
たれとボリューム感

描写にちょっとこだわる 乳首

乳首の位置を側面側に少し移動させて描きます。

**乳房の変形**

腕に押されて変形  
するおっぱい（乳  
房の柔らかさ表現）



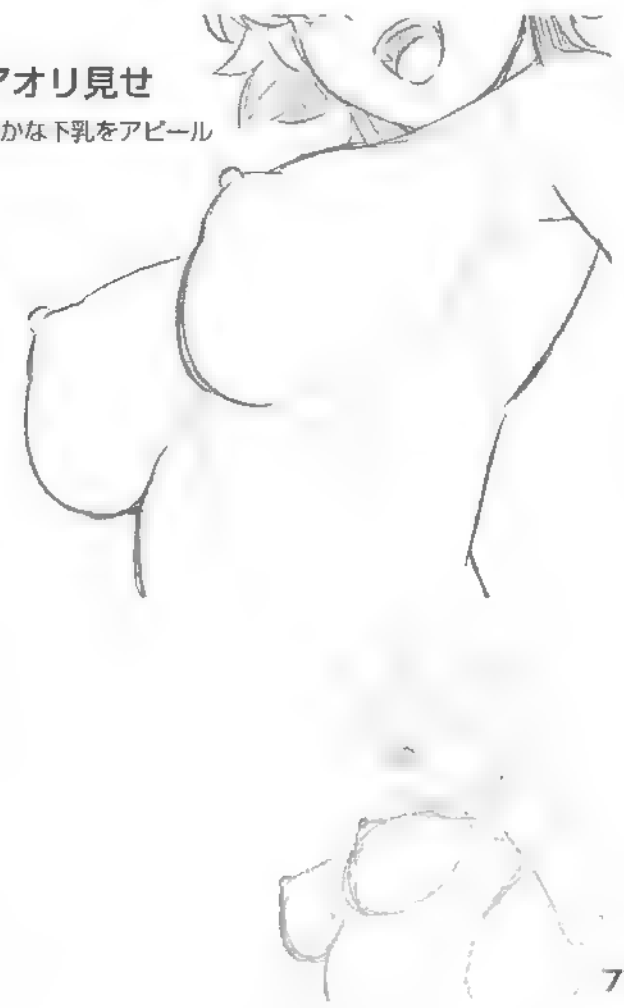
**サイズと形**

アングルの左右  
非対称になる豊か  
な美乳の表現



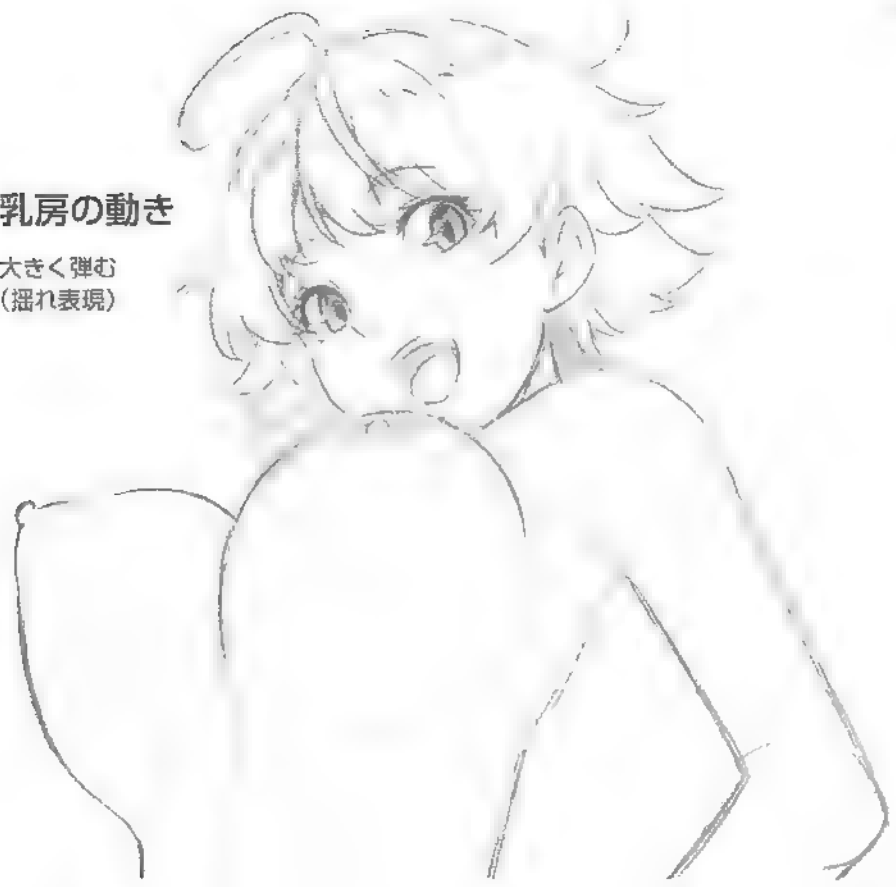
**アオリ見せ**

豊かな下乳をアピール



**乳房の動き**

大きく弾む  
（揺れ表現）

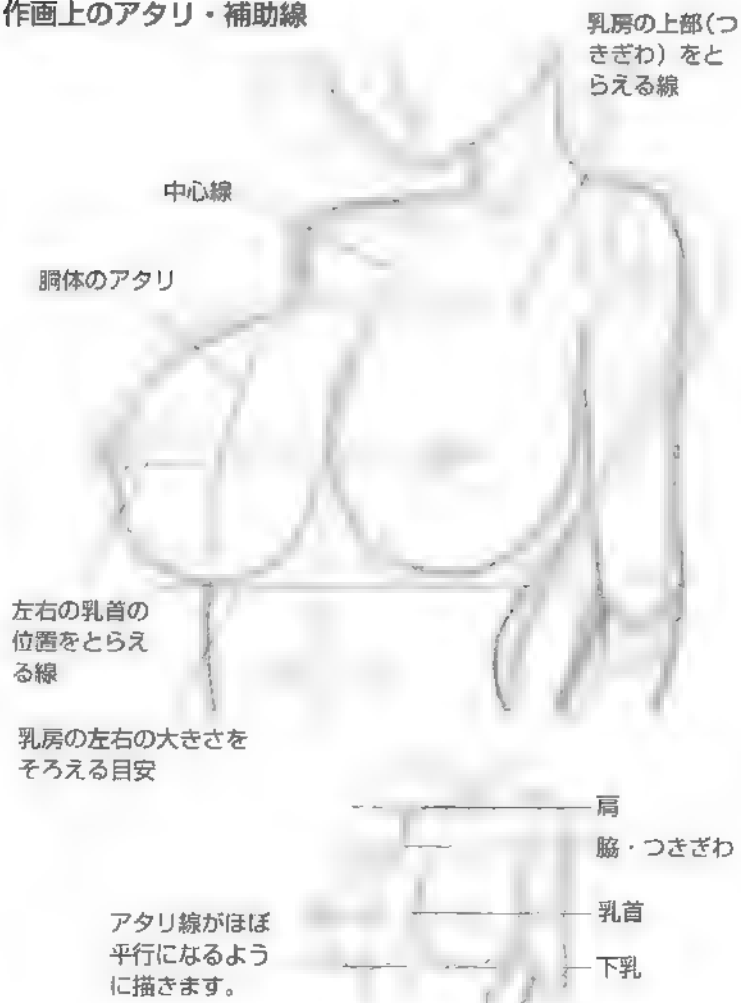


## おっぱいの特徴

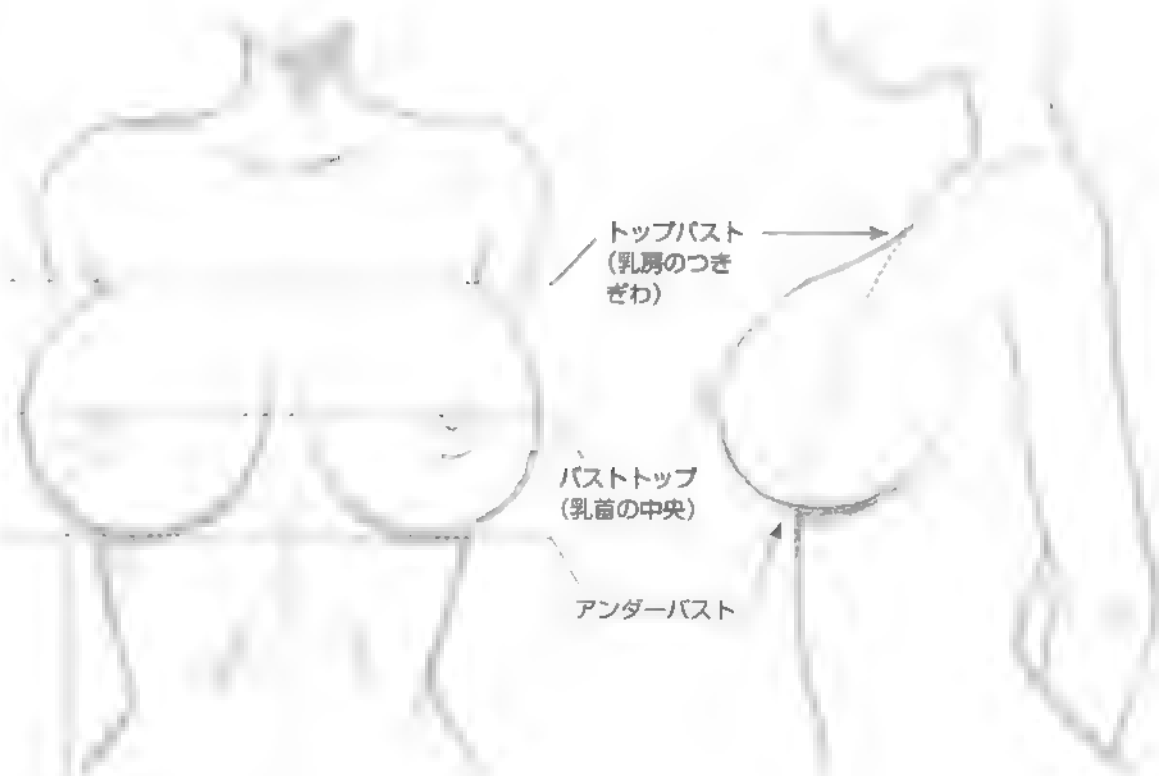
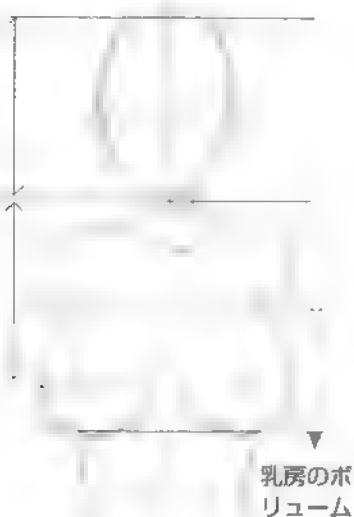
### 作画ポイント・位置・名称



### 作画上のアタリ・補助線



### ● 基本バランスと用語



キャラは、好み(デザイン)によって乳房の位置をもっと上にしたり、下げたりします。サイズもお好みやニーズに応じて変えます。

乳首より下を「下乳(したちち)」ということがあります。

## おっぱい（乳房）の形

シルエットは大きく分けて2タイプです。吊り上がるタイプは乳首の位置がとりにくく、作画の難易度は高いです。

横向き

たれるタイプ



吊り上がるタイプ



斜め

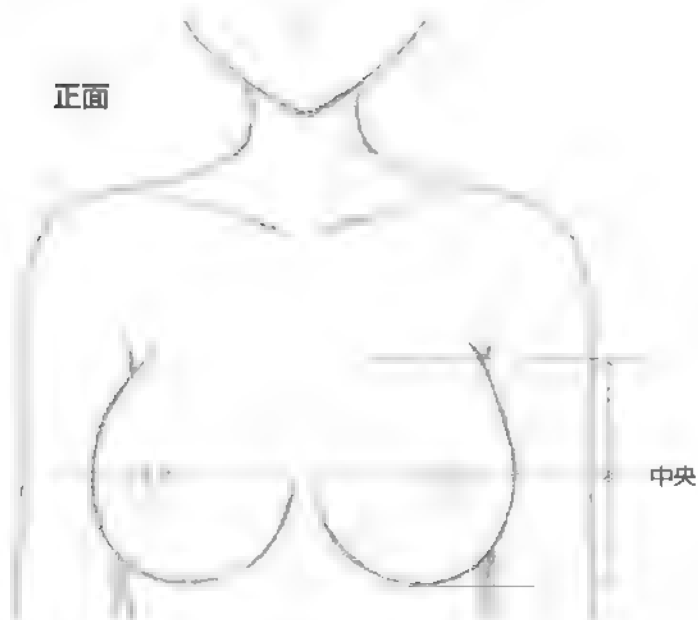
乳首はほぼ正面を向きます。



乳首は斜め上向きに描きます。

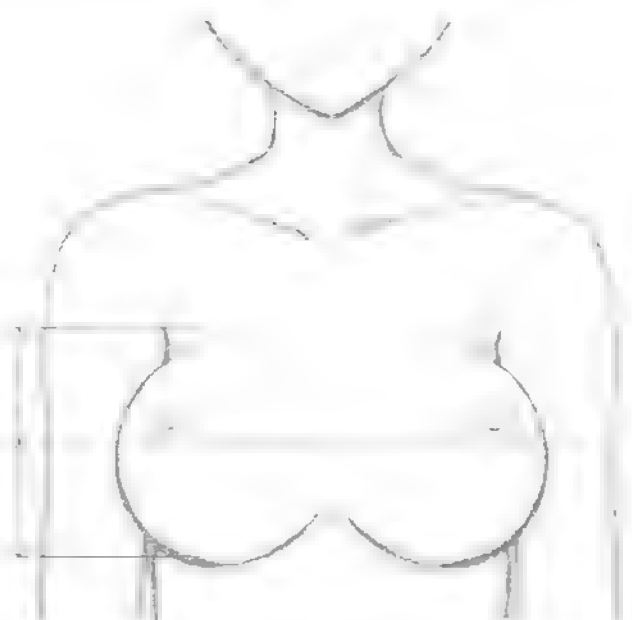


正面



乳首は乳房の中央ぐらいに描きます。

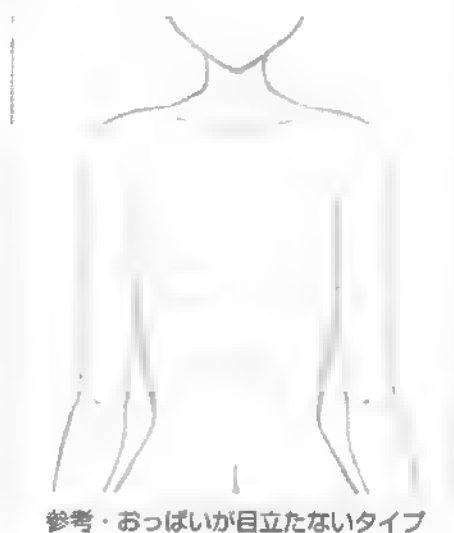
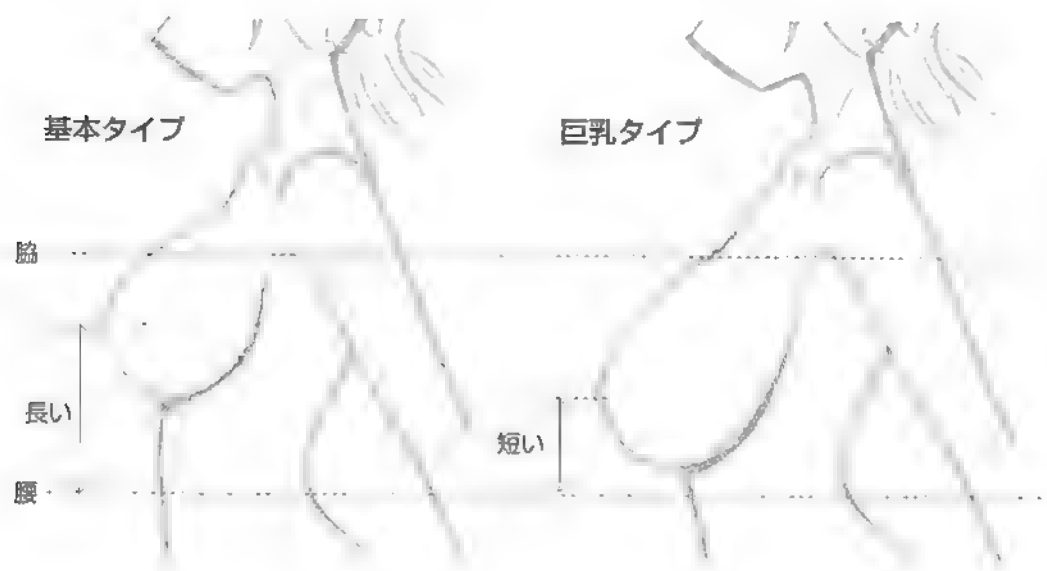
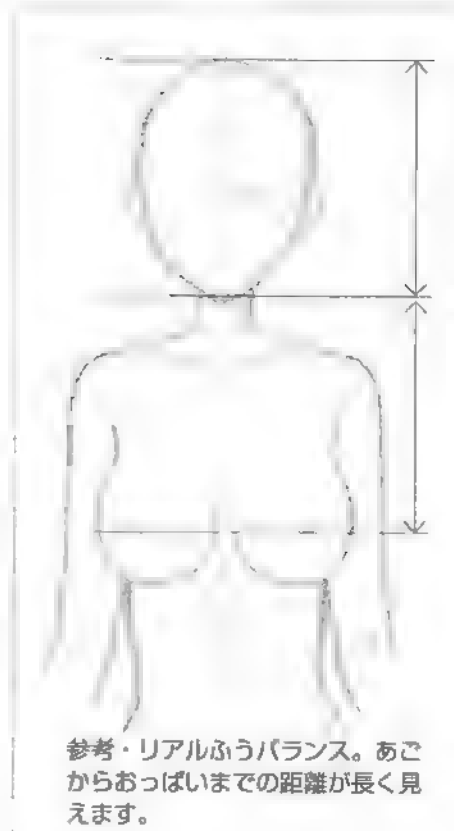
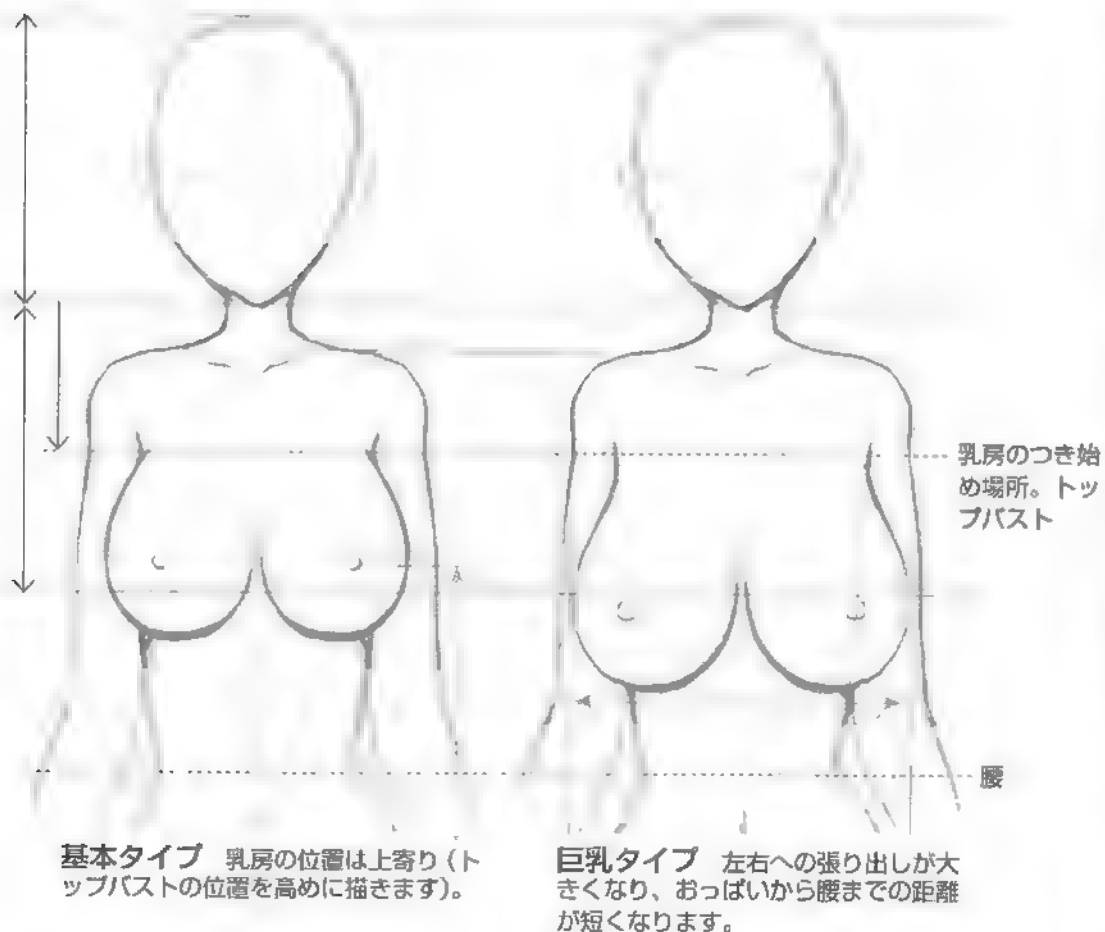
中央



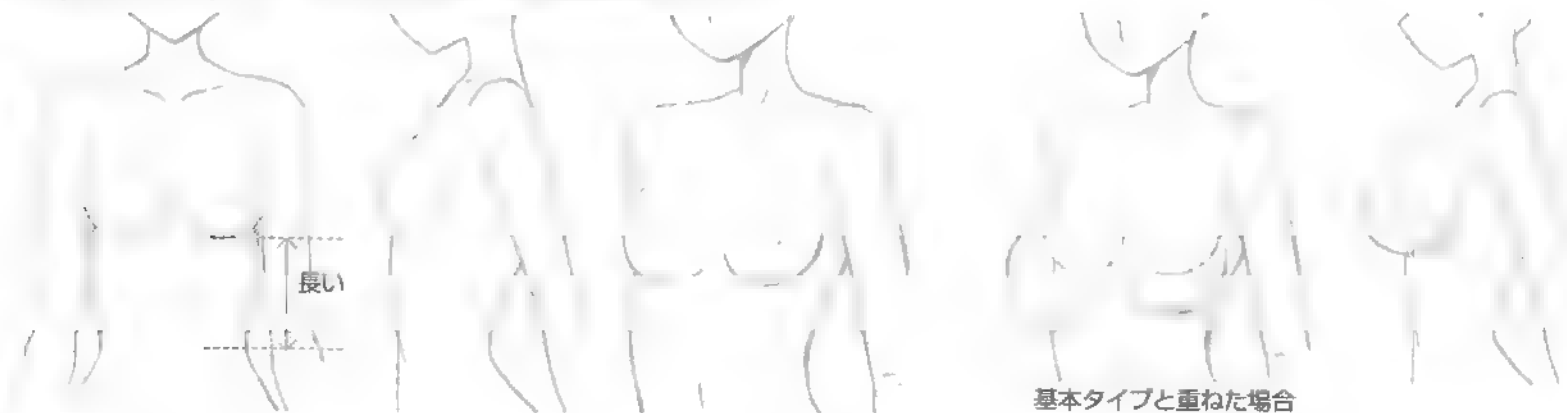
乳首は乳房中央よりやや上に描きます。

## おっぱいの大きさと位置の描き分け

### ● 基本タイプと巨乳タイプ



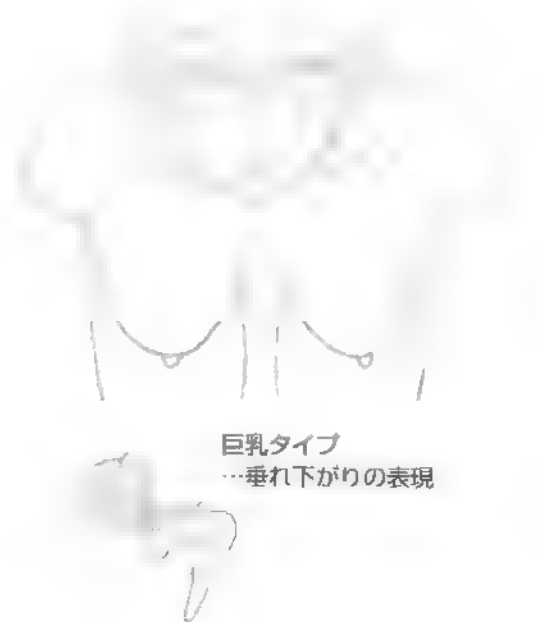
### ● 小ぶりタイプ おっぱいから腰までの距離が長くなります。



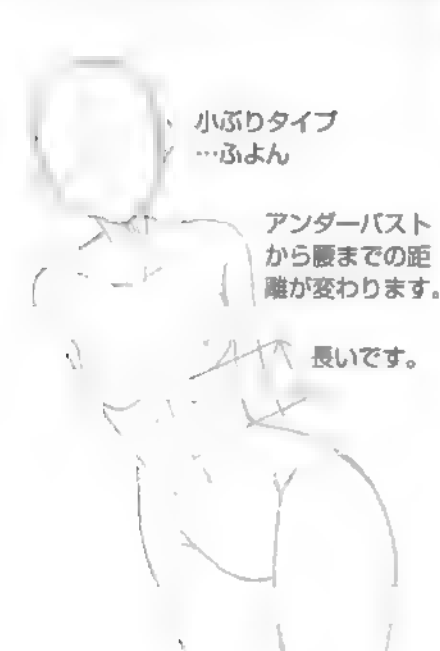
## ● 乳房の小中大・シルエットの違い



### 前かがみポーズを正面から描く場合



ひょいっと顔を出す…カラダを斜めに傾けたアピールポーズ

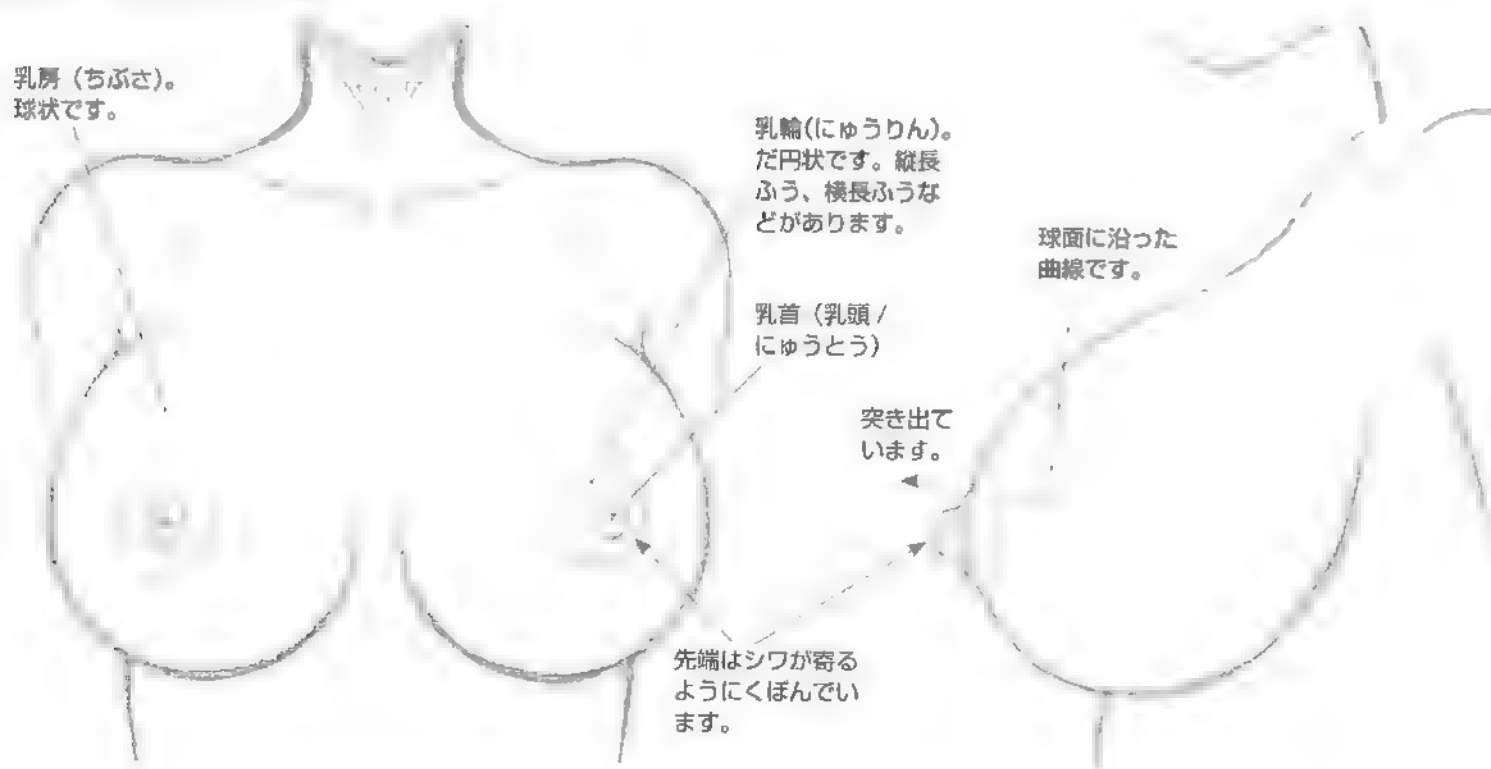




## 乳首と乳輪

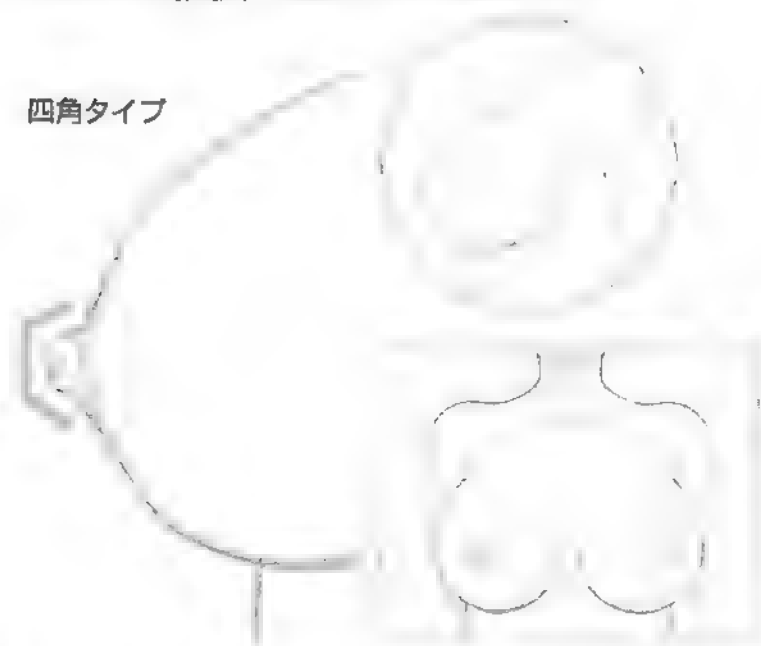
### 部分の名称と特徴

乳首と乳輪の形や大きさの描き分けを見てみましょう。乳房のサイズや形との組み合わせで、さまざまなおっぱいになります。好みの組み合わせを描きましょう。

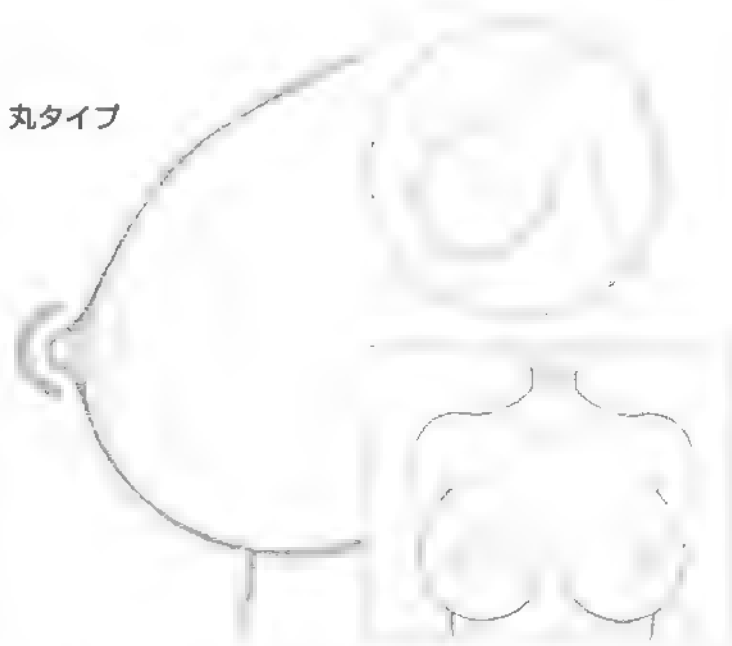


### ● 乳首の形状で描き分ける2タイプ

四角タイプ



丸タイプ

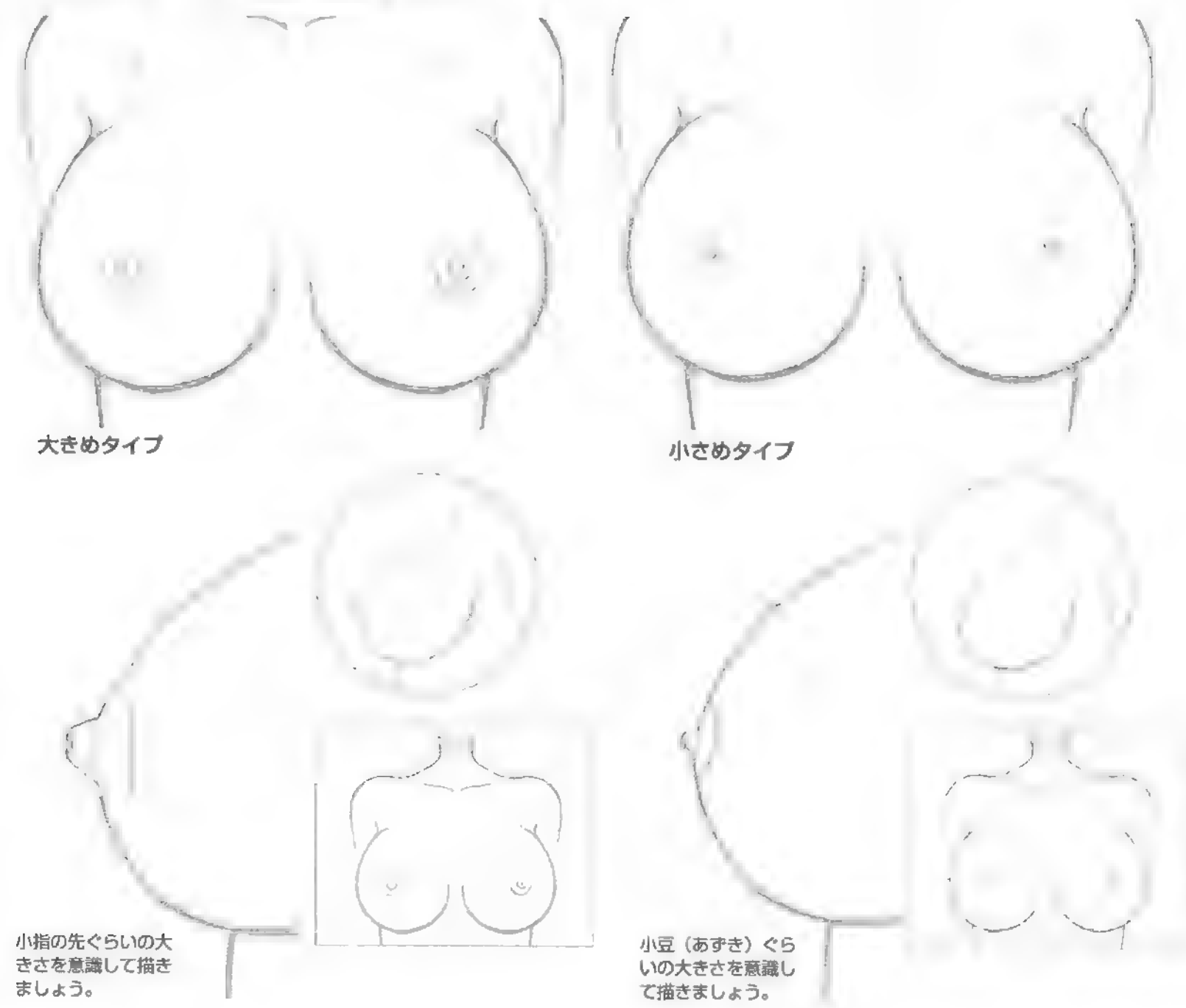


正面からはほぼ円形に描きます。



正面からは円形や少しだ円状に描きます。

● 乳首の **サイズ** で描き分ける 2 タイプ

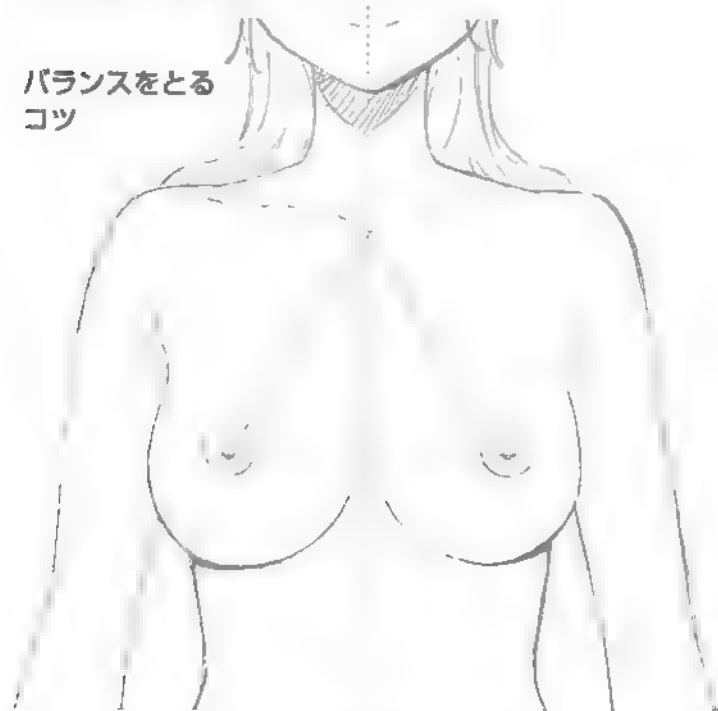


乳輪を **描かない** タイプ    乳輪を省略し、乳首のアウトラインだけ軽く入れます。



## 乳首と乳輪の描き方

バランスをとる  
コツ

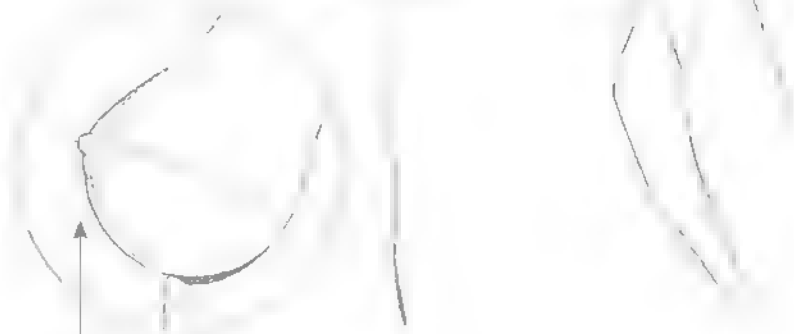


鎖骨を頂点として乳首と結んだ三角形をつかって、  
バランスをとります。

▼…光があたっている  
部分を透切れ線に  
します。

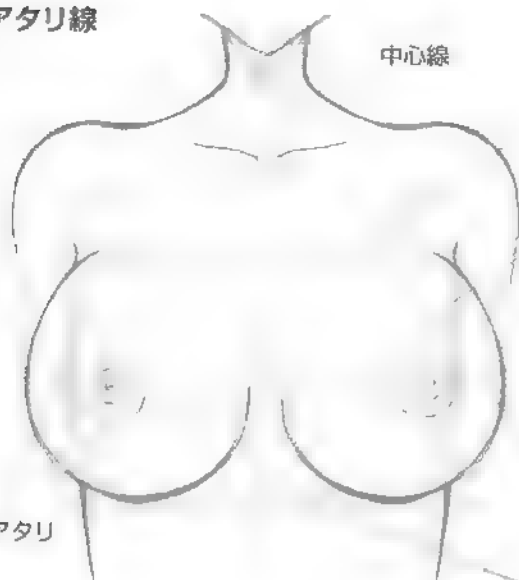


下側にカゲをくっ  
きり入れます（濃  
くします）。



横向きで乳首は正面を向きません。

作画上のアタリ線



中心線

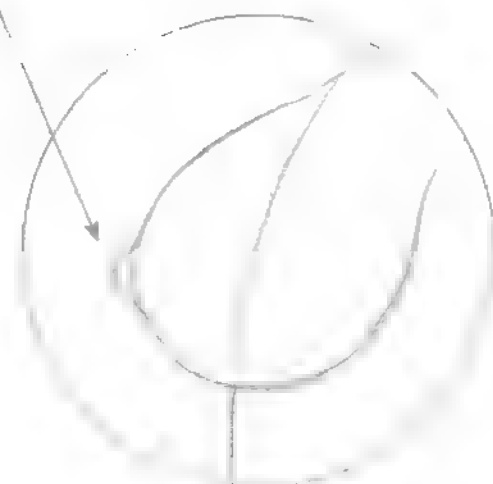
トップバスト

乳房の曲面と中心  
(乳首の位置)を  
とらえる線

バストトップ  
(乳首)

アンダーバスト

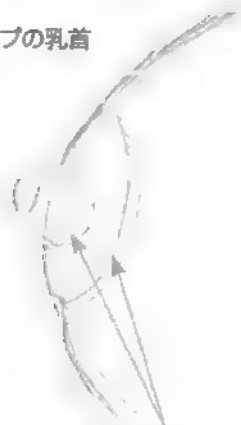
胸体のアタリ



乳首の形やサイズをわかりやすくア  
ピールするために、真横からの形を  
描くこともあります。

乳房上の乳首・乳輪の作画

突起タイプの乳首



だ円状のアタリをとります。

豆タイプの乳首



突起タイプ



豆タイプ



真横に近いアングルの場合。だ円は縦長の細  
いものになります。

● いろいろな乳首と乳輪の表現



**豆タイプ**

乳輪は薄く、形がほとんどありません。

**丸いタイプ**

乳輪も小さめで幅が小さいです。

**四角（台形）タイプ**

乳輪は大きめで幅も広めです。

**つぶれ豆タイプ**

乳輪は小さめです。厚みがあります。



**大きめの豆タイプ**

乳輪は幅も厚みもあります。

**台形とがりタイプ**

乳輪部分が広く、大きいです。

**小豆（こまめ）タイプ**

乳輪が広く薄く大きいです。

**小さくふくらんだタイプ**

乳首も乳輪も小さく、一体化して見えます。

# おっぱいの表現

ボリューム感（大きさ、重さ）を出す演出、揺れ表現などによる柔らかさの演出を見てみましょう。

## ボリューム感

アオリによる重なりの演出

たれるタイプ

乳房透視図

吊り上がりタイプ

乳房のつけ根部分

左右の乳房の間は離れています。

大きな乳房が左右に垂れ広がる演出

腕を上げる前

両腕を上げると、乳房も引っ張られて、縦長に形が変わります。

# 揺れ

上下に揺れる演出

揺れ表現をしていない場合

左右に揺れる演出

揺れ幅のイメージ

つけ根の位置の目安

アタリ〜ラフ画

横方向に揺らす場合

乳房透視図

ラフ画

揺れ表現をしない場合

## 柔らかさの表現

### ● 両腕で寄せる

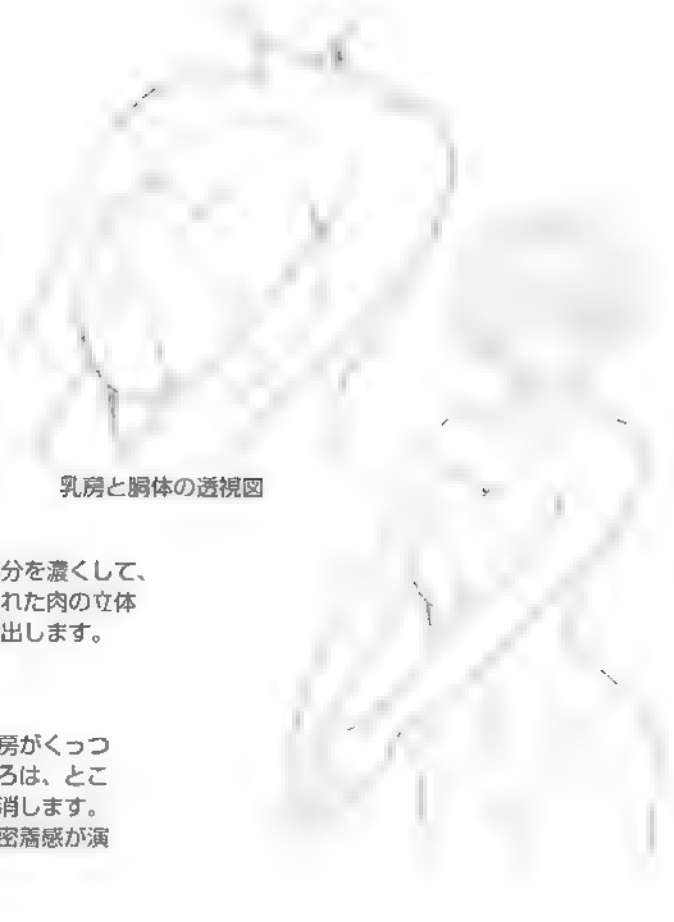
乳房の形は縦長のだ円になります。



乳房と胴体の透視図

谷間部分を濃くして、寄せられた肉の立体感を演出します。

寄せられた乳房がくっついていているところは、ところどころ線を消します。柔らかい肉の密着感が演出されます。



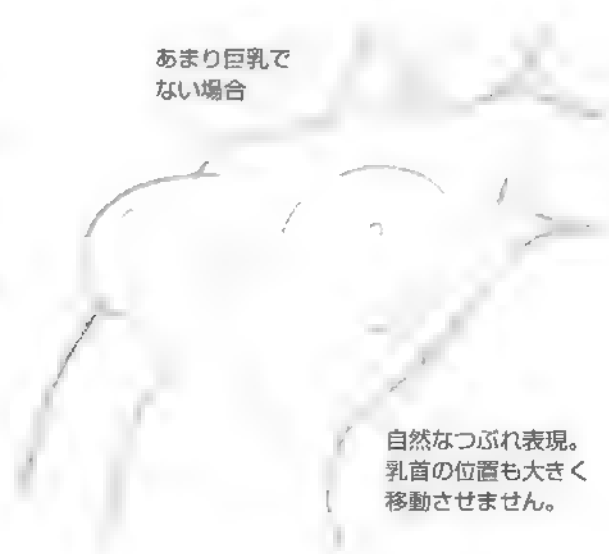
### ● 仰向けになったときのおっぱいのつぶれ表現

ゆるやかな曲線にして、「つぶれ感」や広がる感じを演出します。

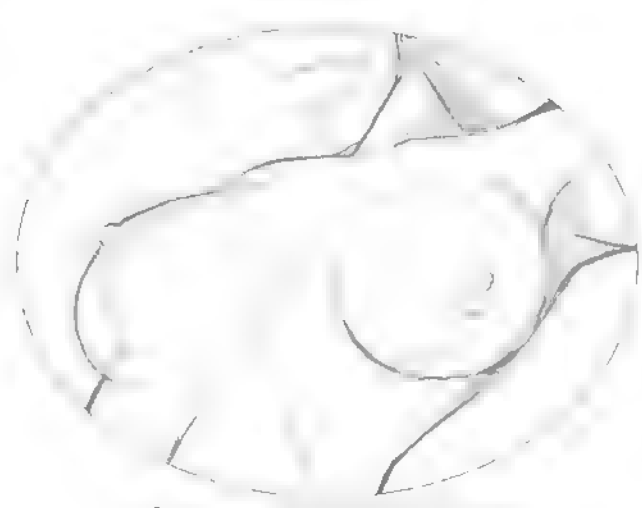


外側にたれている演出。乳首の位置も外側に寄せます。

あまり巨乳でない場合



自然なつぶれ表現。乳首の位置も大きく移動させません。



ボリュームの違う乳房を重ねた比較図

## ● 頭側から描く寝たときの乳房

左右に広がります。ゆるやかな曲線で描きましょう。

胸の間部分は「胸板」です。  
皮のすぐ下は「肋骨」です。

外側は丸い  
曲線を描き  
ます。

ゆるやかに広がります。

たれるほどボリュームがない場合。  
美しい山型です。

● 横になっても立派なおわん型を保っている場合。3D フィギュアや、透明のブラをしている設定、マンガ的表現などではアリです。

● 乳房の自重（重さ）を考慮して描いた場合

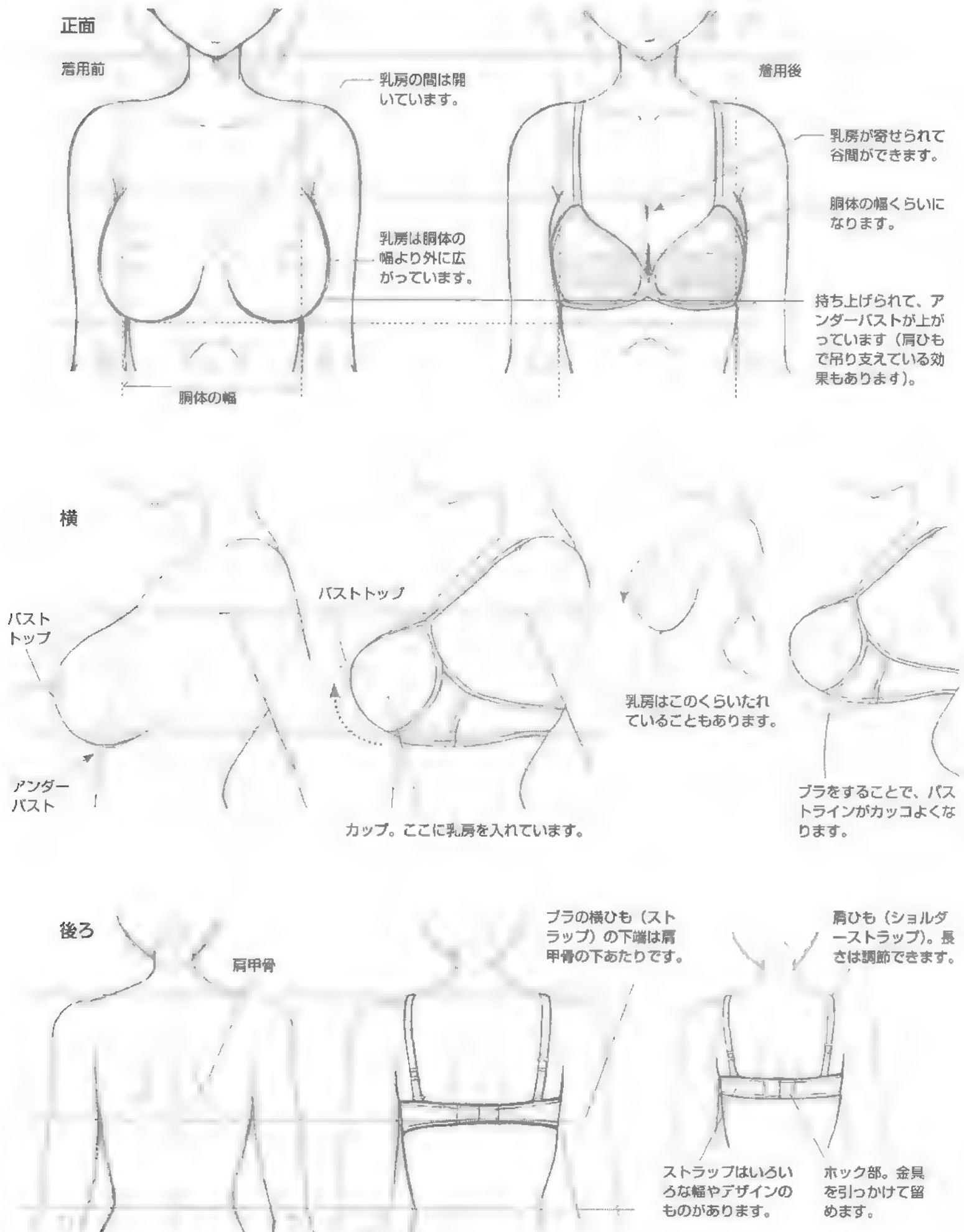




# ブラの作画

## 着用前後の比較

ブラジャーとは、本来自重で自然に垂れ下がってくる乳房を支え、形を整えるアイテムです。キャラの作画では、ブラをしていなくてもブラをしているのと同様に美しく、形が整えられたおっぱいを描くことも多いので、おっぱい表現の一端として見てみましょう。



斜め

布は意外と厚く、しっかりしています。

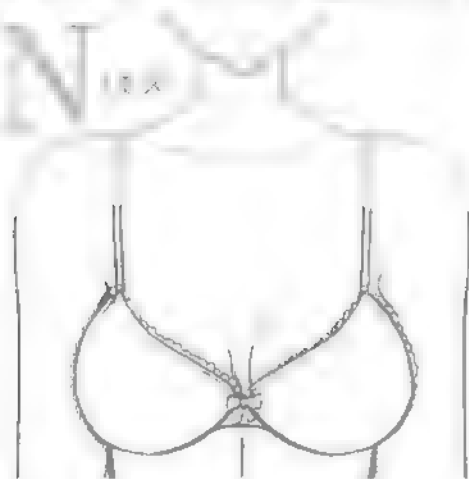
乳房のシルエット

ブラをしたときのシルエット

たれているので、乳首も少し下向きです。

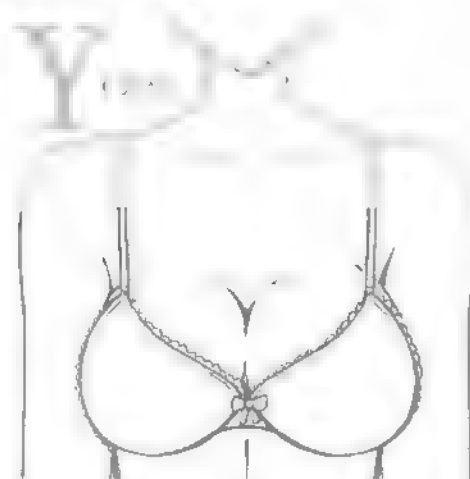
ブラは乳房が動かないようにカラダに密着しています。そのため、バストラインは形が整う代わりにひとまわり小さくなります。ただ、詰め物などによって実際より大きく見せるものもあります。

## ● ブラをしたときの胸もとは3タイプ



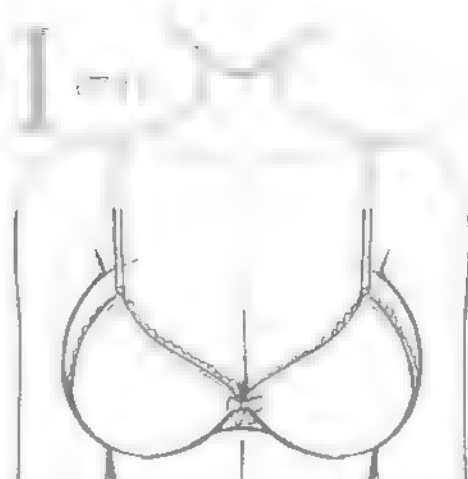
### 自然美バスト

乳房のもとの形を大切に、自然に支えるもの。乳房の間のすき間ができます。(N.. ナチュラル)



### Y字バスト

大きめのバストや、寄せて上げる効果を持つブラをした場合の胸もとです。

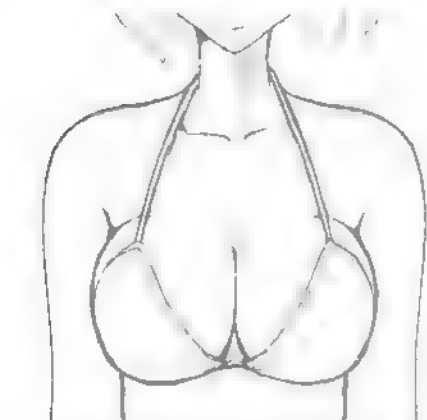


### I字バスト

巨乳といわれる豊富な乳房で見られるものです。普通のブラをただけでも、胸もとにすき間ができません。

## 水着のブラ

乳房を支え、形を美しく整えつつ保護する、という機能は、下着のブラジャーと同じです。下着のブラにも「見せるため」のデザインや素材のものがありますが、水着の場合はより見た目重視のデザインです。

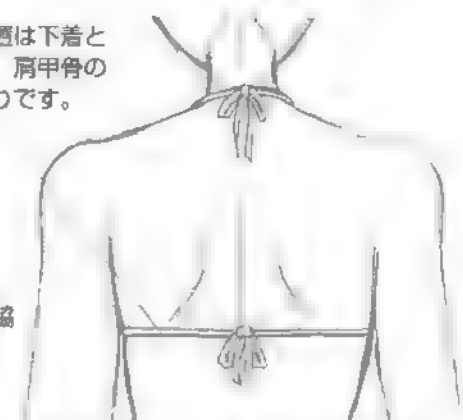


ホルターネックタイプのストラップ。下着と同様のショルダertypeもあります。



普通の下着よりも布が少なめのものや、脇乳を見せるデザインなどで下着と描き分けます。

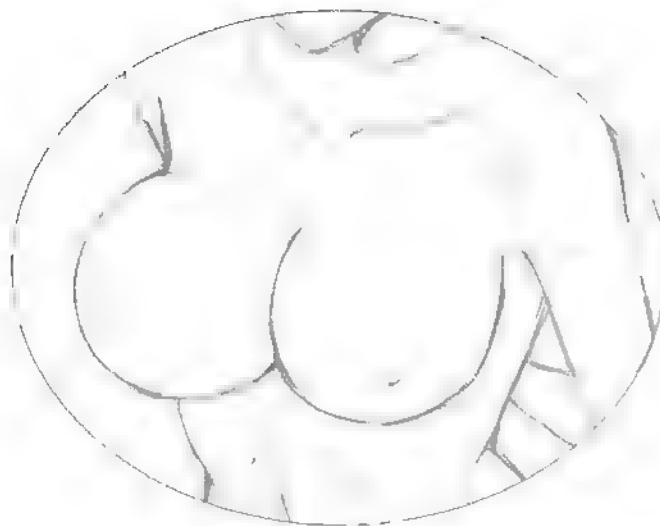
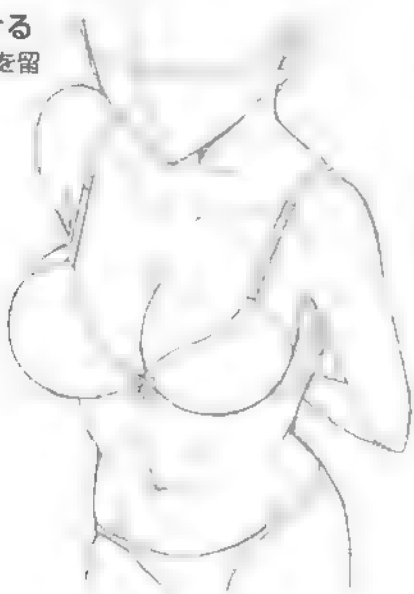
留め位置は下着と同じで、肩甲骨の下あたりです。



ひもを結ぶタイプ。背中側のひもがクロスするものなど、下着同様バリエーションは豊富です。

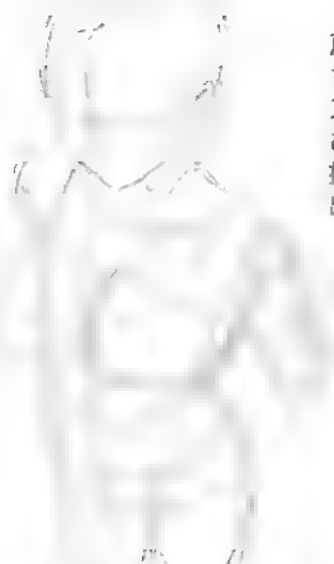
## 作画のポイント

ブラをつける  
(ストラップを留める)

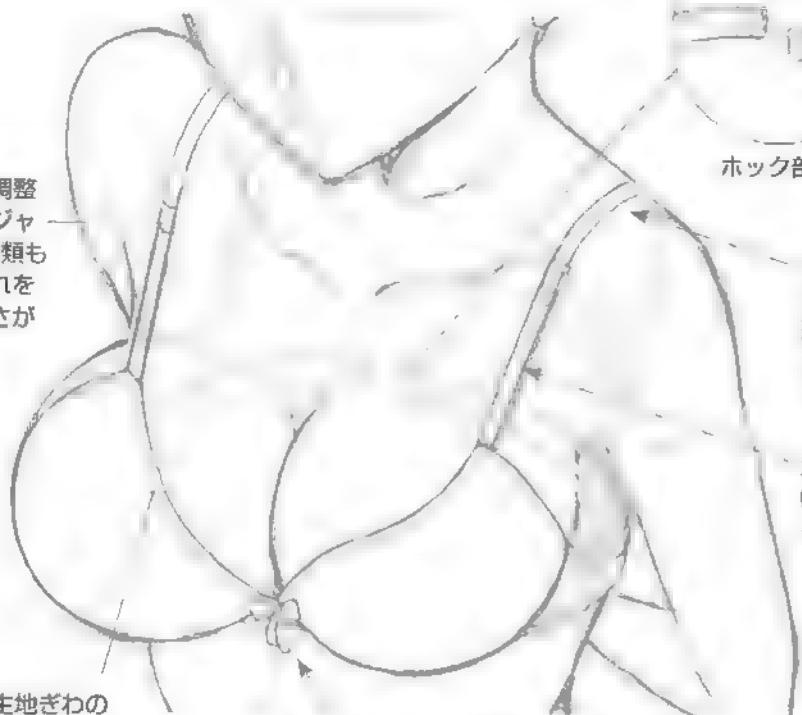


ブラを消した場合。  
乳房はこんな状態に  
なっています。

ラフ



肩ひもの長さを調整  
するパーツ (アジャ  
スター)。ない種類も  
ありますが、これを  
描くと下着っぽさが  
出ます。



ホック部分

ゆるやかな曲線で  
カラダの上面の曲  
面を表現しましょ  
う。カラダにピッ  
タリついています。

カラダから浮いて  
います。カゲを黒  
く描き込みます。

肩関節、バストの位置、胴体の  
丸み、立体をとらえます。

細い線で生地ぎわの  
厚みを演出します。

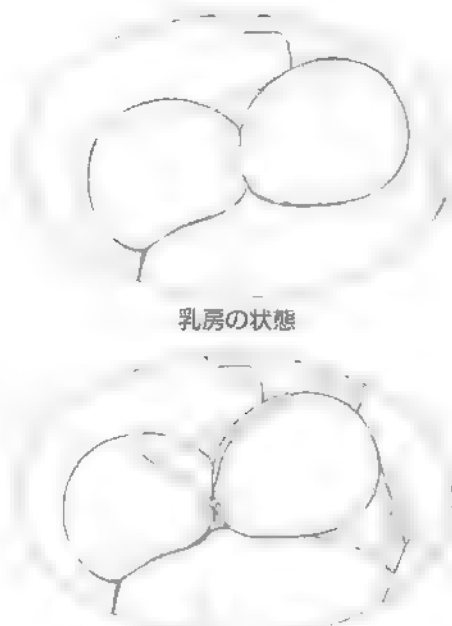
小さなりボンで下着っぽさが出ます。

アオリで見るブラ



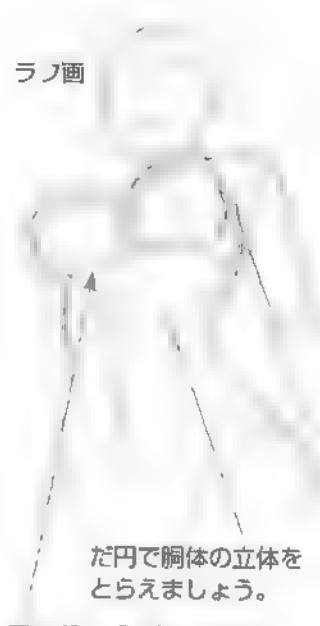
乳首の形が浮き出している表現。セクシーアイテムとしての  
ブラや、マンガ・イラストなどでの演出です。

乳房の状態



普通の下着としてのブラ表現。  
乳首は描きません。

ラフ画



だ円で胴体の立体を  
とらえましょう。

アンダーバストラインを  
描き込んで作画します。

斜め後ろから見る  
ブラ

前面からのまわり込みを意識して、カラダの曲面に沿った曲線で描きます。

少し肌に食い込む表現

直線的です。

合わせ目は背骨上です。

ストラップの縫い目が側面上にあります。

左右から引っ張って中央で留めているイメージで描きます。

カップとストラップの縫い目つけ部

ブラの透視表現

乳房の状態。自然なしなやかな丸みを生かしたラインです。

肩関節の後ろにまわり込んでいます。

ラフ画。アンダーバストをとりながら胸体の厚みをとらえます。

ストラップを描き込みます。

下着透視図

胸体の曲面に沿った曲線を描きます。

乳房の状態。動きを意識して、カッコよく見えるふくらみを演出しています。

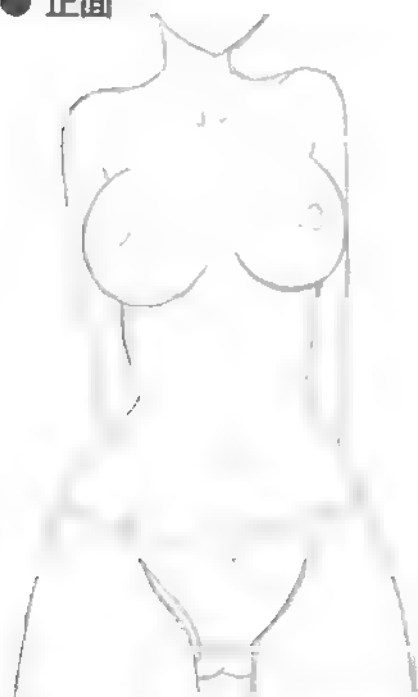
# 胴体の作画

おなかの作画と体の厚みの描き分けを見てみましょう。

## おなかの表現

腹部の筋肉表現を主体にしたおなか表現のいろいろを見てみましょう。

### ● 正面



へそのみ。最もシンプルなおなか表現



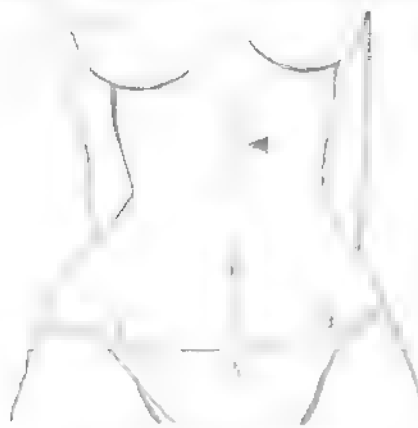
腹部にできるくぼみやふくらみを描き込んだおなか表現

筋肉とキャラ骨透視図

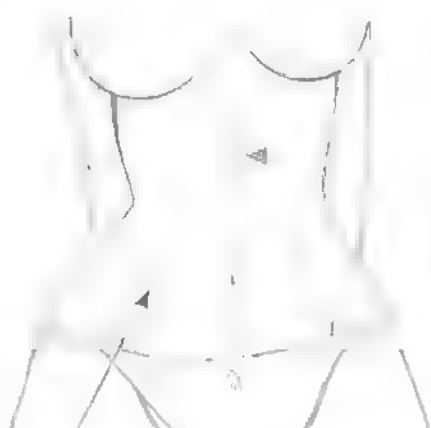


※腹筋の幅や大きさには個人差があります。

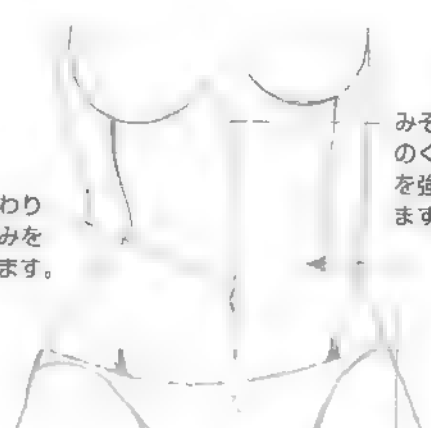
### 鍛えた感じや引き締まったおなかの表現



中央の腹筋のくぼみの線だけ入れます。



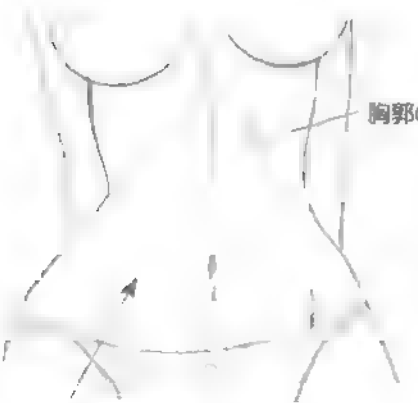
腹筋の線で下腹部のふくらみを表現します。



へそまわりのくぼみを強調します。

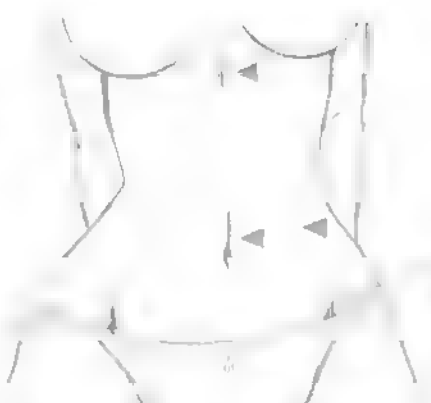
みぞおちのくぼみを強調します。

腹筋の控えめ表現



胸郭のくぼみ

へそ脇の腹筋の線は省略しています。



みぞおちとへそのくぼみを強調し、腹筋の線も軽く描く表現します。

パンツ際の腹直筋を濃く強調します。



ラフ画。ややアオリ気味に描いています。

胸郭のアタリ

腹筋のアタリ

# ● 斜めアオリ

ラフ画

スッキリタイプ

へそにつながる中央のくぼみ（腹筋のセンター）

胸郭のアタリ

外腹斜筋

中心線

腹部から股に至る曲面から胴体の下部のアタリをしっかりとります。

へそだけ描くもの

外腹斜筋のきわにできるくぼみ

## シェイプアップタイプ

外腹斜筋

みぞおちのくぼみ

胸郭のくぼみの線

腹部の丸みをつくる線

中央のくぼみの線を描き、外腹斜筋もくっきり入れて下腹部の丸みを演出します。

へそをつくる線で、おなかの起伏を表現します。

① ② ③

へそ

腹筋

へその左右位置にある腹筋の線を加え、みぞおちのくぼみは軽めに。へその下部・下腹部の線は省略します。

中心線を描き込んで、胴体の曲面をとらえながら作画を進めます。

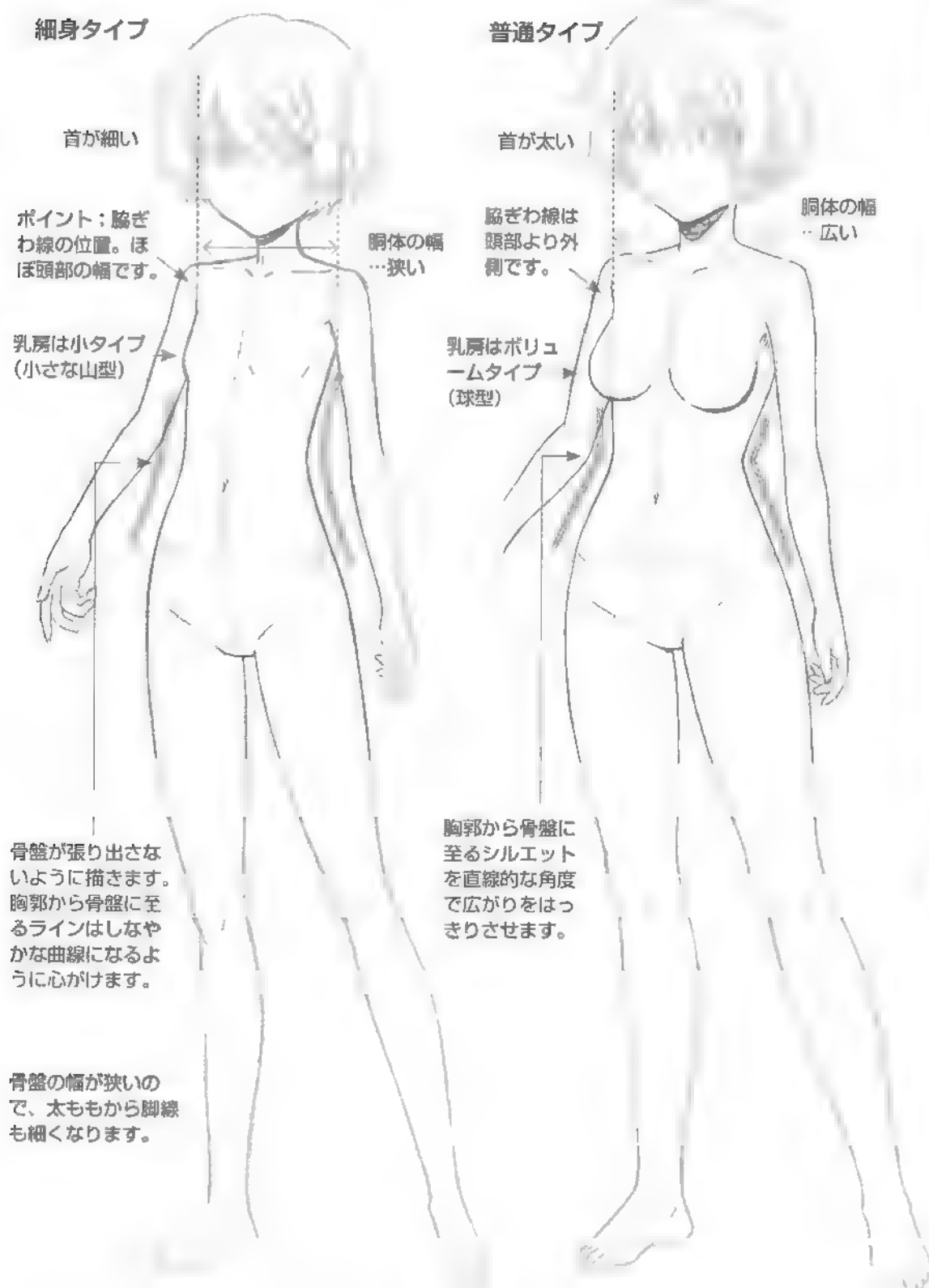
# 胴体の描き分け

キャラの体格、肉づきの描き分けです。細身タイプと普通タイプの作画から、胴体の幅と厚みを変えるコツを学びましょう。

## ● 細身タイプと普通タイプ

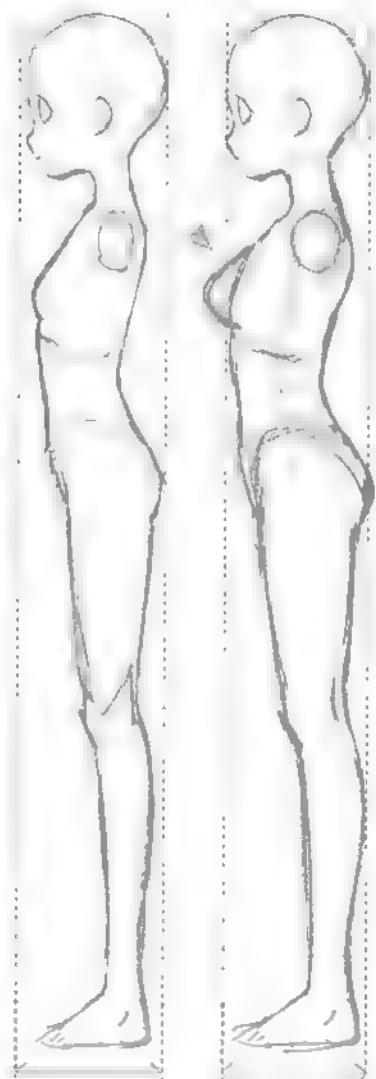
細身タイプ

普通タイプ



細身タイプ

普通タイプ



頭部の幅

胸とお尻が頭部の幅の外に張り出します。

細身タイプと普通タイプを重ねたもの

普通タイプの肩幅

細身タイプの肩幅

脇ざわ線

胴体の幅や厚みのぶん、首、腕、太もも、脚は細身タイプよりも太く描きましょう。

★ 胴体の描き分け、厚みの描き分けは、肩幅、脇ざわ線の位置、骨盤の幅に、はっきり差をつけることがポイントです。



細身タイプと普通タイプを重ねたもの。胸とお尻の違い以上に、首から肩甲骨、腰にいたるラインをひとまわり太くしましょう。

## ● 手順に見る作画ポイント

細身タイプ

中心線

上胸部をとらえるアタリ

腰のアタリ

骨盤部をとらえるアタリ

全体のアタリ。乳房のアタリは描きません。

肉づけ。アウトラインを整えます。胸もとに小さく盛り上がりを与えます。腰のくびれを強調しないように描きます。

上胸部をとらえるアタリ。曲線で体の曲面を意識します。

乳首、乳輪の丸、パンツを描き込んで完成です。

普通タイプ

トップバストのアタリ

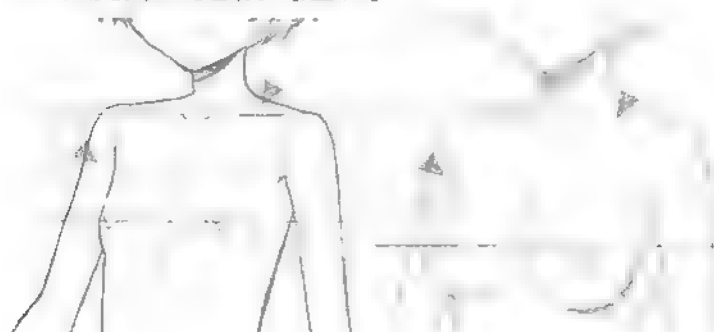
アンダーバストのアタリ

細身タイプとほぼ同様にアタリを描きます。乳房のアタリを加え、シルエットをはっきりさせます。

アウトラインを描きます。乳房の形を整えます。

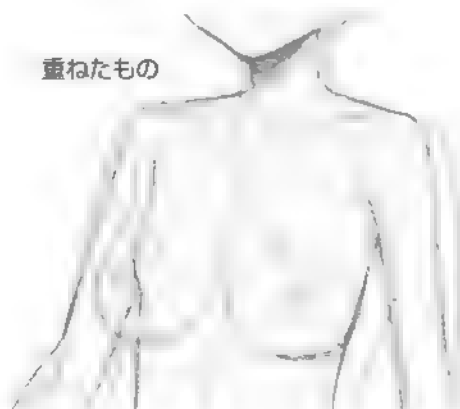
完成

## ● 上胸部の比較（違い）



肩幅と胴体の厚みを変えると、鎖骨やトップバストの位置も変わります（通常タイプは、鎖骨やバストトップの位置を細身タイプより少し下に描くと厚みが現れます）。

重ねたもの



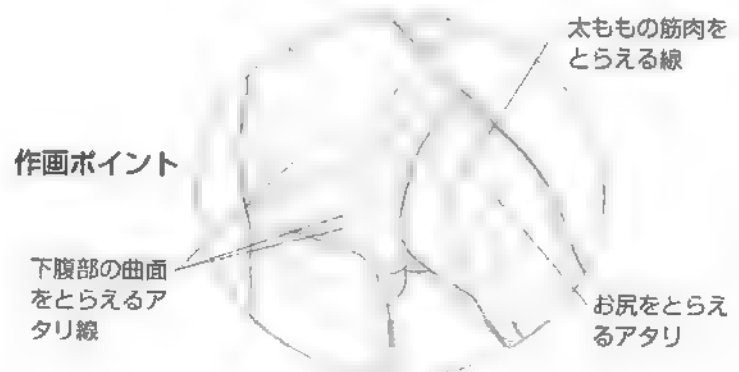
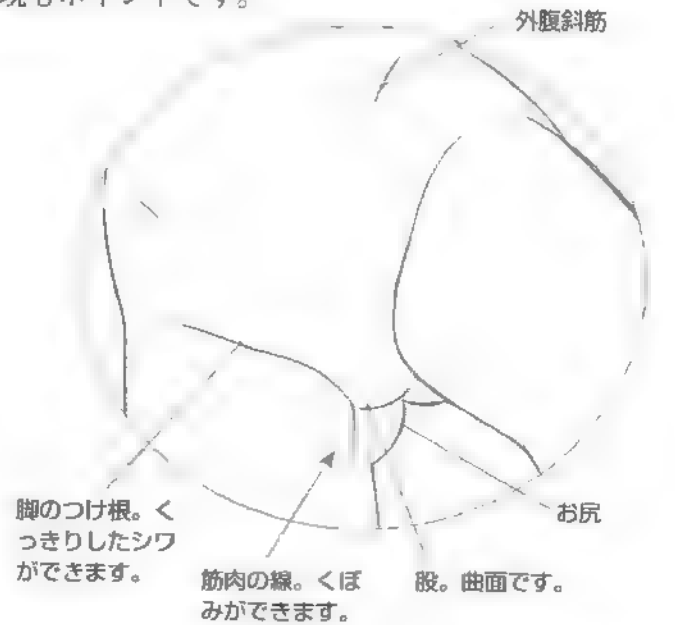


# 脚のつけ根・股間の作画

「股関節」は肉に覆われて表に出ません。脚のつけ根にあたる股間やお尻の表現を見てみましょう。

## つけ根まわりの特徴

曲線による肉感表現です。パンツを描く場合は、肉への食い込み表現もポイントです。



# パンツを描いて脚のつけ根まわりをとらえる

「はき口（ウエスト）」

脚の入る穴部分…「脚ぐり」

はき口のラインのアタリ。下腹部の立体をとらえます。

パンツの「脚ぐり」の線。脚のつけ根のアタリにします（その逆もOKです）。

## パンツサンプル

はき口の曲線はカラダの立体感（丸み）を表します。

## パンツなしの股まわり

曲面です。カラダの下側にまわり込みます。

股の肉がお尻の間から見えます。

パンツ透視図

## 股まわりの作画：アタリとラフのポイント

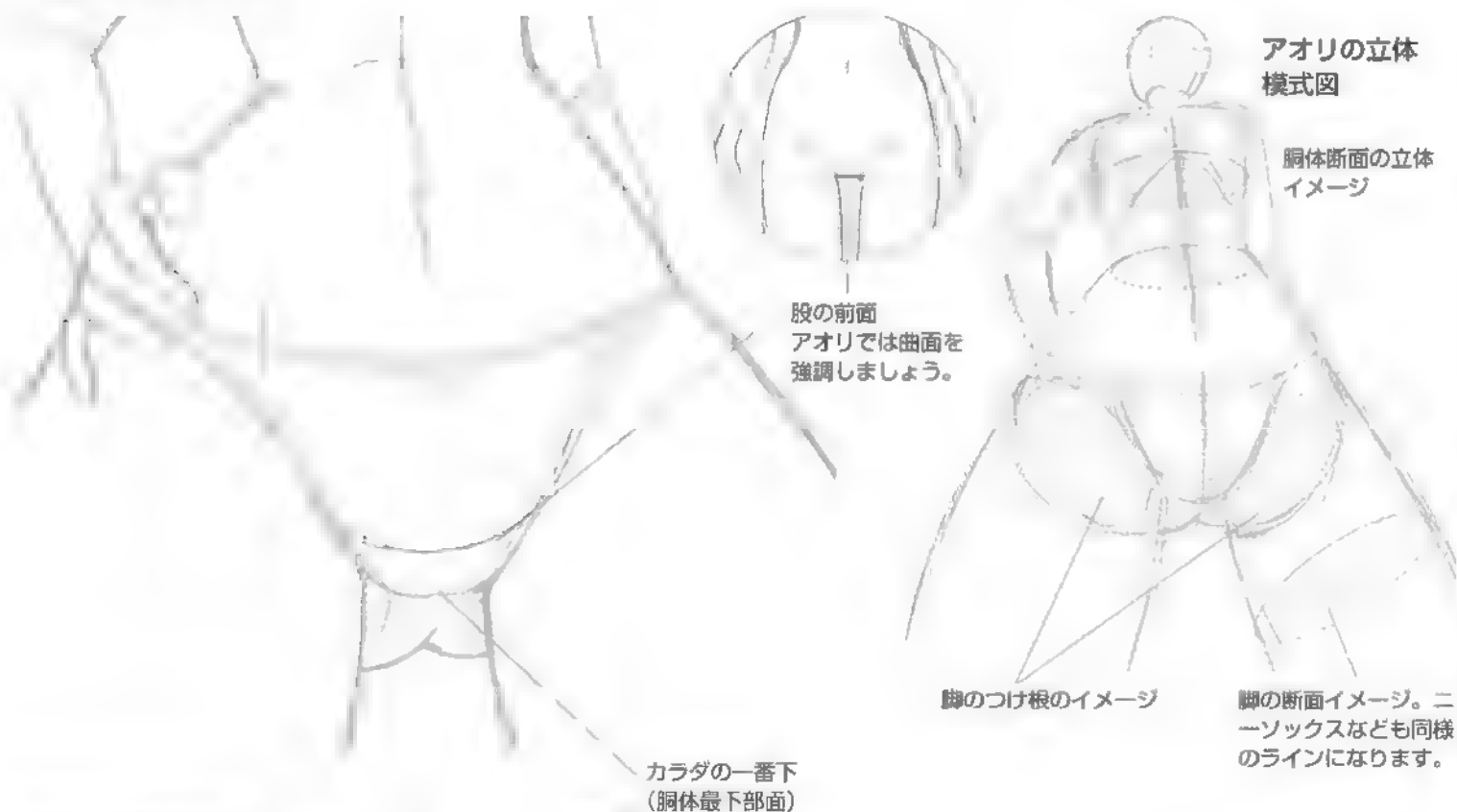
脚のつけ根の目安にするアタリ。切れこみの深いパンツのイメージです。

背面の布が多いパンツ（正面は同じ）

# アオリで描く脚のつけ根

## 正面側の股間

脚のつけ根まわりの作画は普段なじみのない体の最下面を描くことになります。脚のつき方を通じて股間の作画も学びましょう。カラダの底面は軟らかい肉で覆われています。



## 胴体底面の模式図

正面側

股。パーツ状にとらえます。

中央

後ろ側

お尻

脚のつけ根のイメージ。太ももは縦長のだ円です。

脚の線を入れた場合

キャラ骨

透視図

股まわりの筋肉の線。立体感が出ますが、省略することもあります。

骨盤や股関節まわりは、通常はアウトラインにほとんど影響しません。

● 斜め向き



股部分は丸みがあります。下腹部からゆるやかな曲線で描きましょう。

右脚のつけ根の目安にするアタリ。左脚と対応させて描きます。



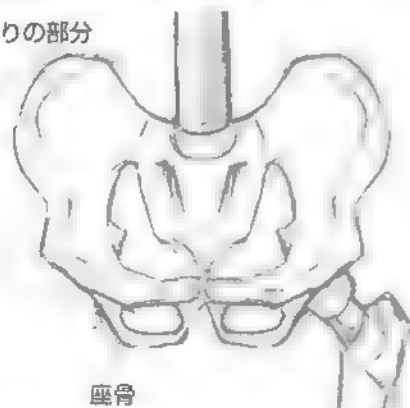
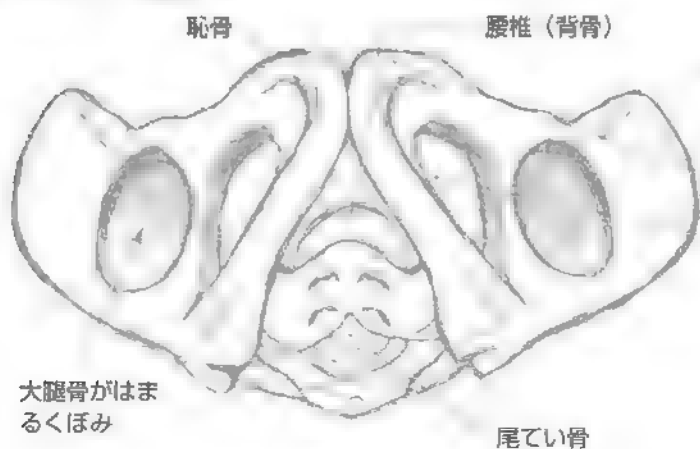
前面の股に向かう線と、お尻のアタリでできるだ円を脚のつけ根に利用します。

参考：股関節について

股関節部分は胴体の中に埋まっているので、外からはわかりません。骨盤はへりの部分が体表面に出ることはあります（スリムタイプの場合）。

真下からみた骨盤

へりの部分



この部分が骨盤のくぼみにはまります。

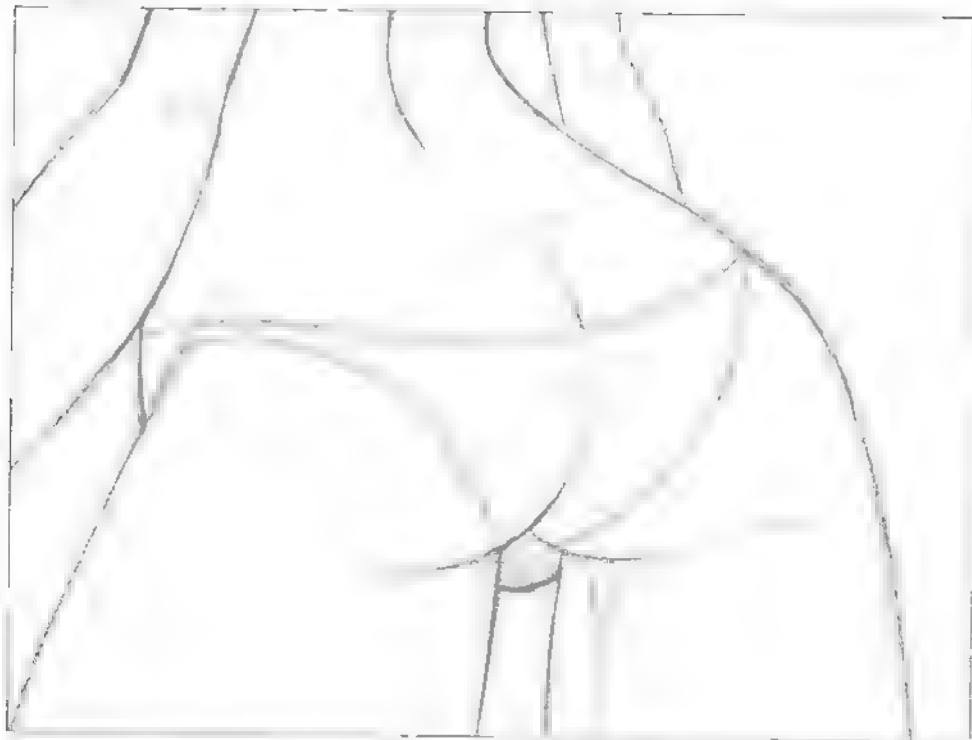


真下アングル

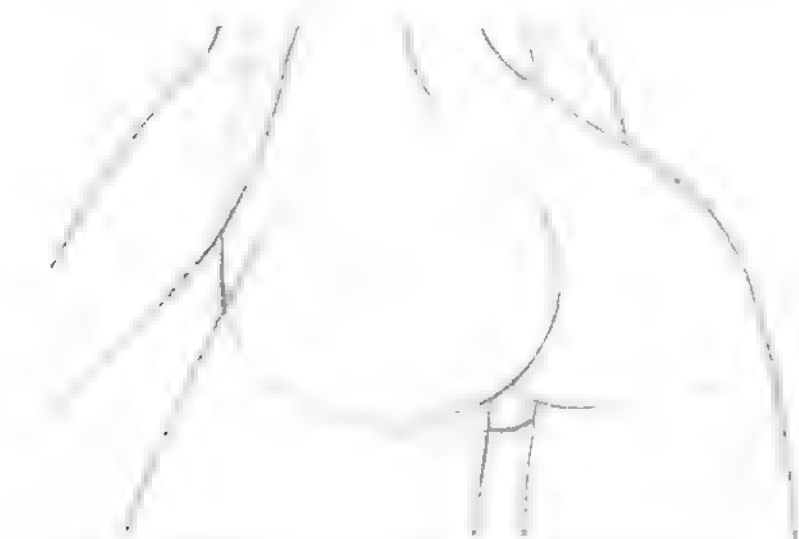
大腿骨の接続イメージ

# 背面側の股間

## ● 斜め



ニーショットアオリポーズ



パンツなしの場合

股部分は胴体前面からまわり込んでくる胴体をとらえて描きます。



脚のつけ根のイメージ

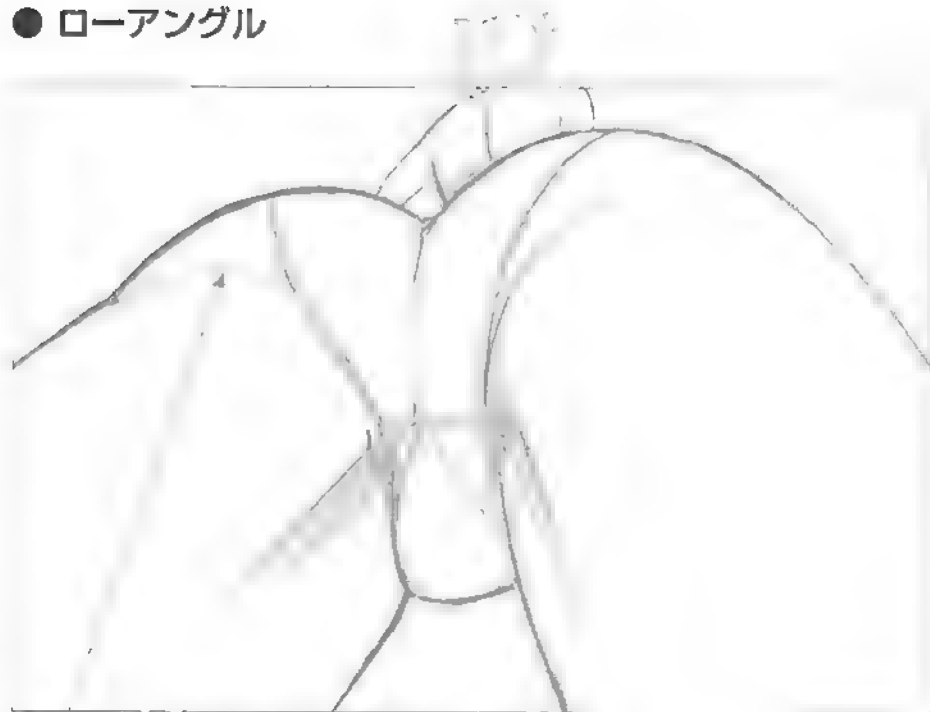
キャラ骨

透視図



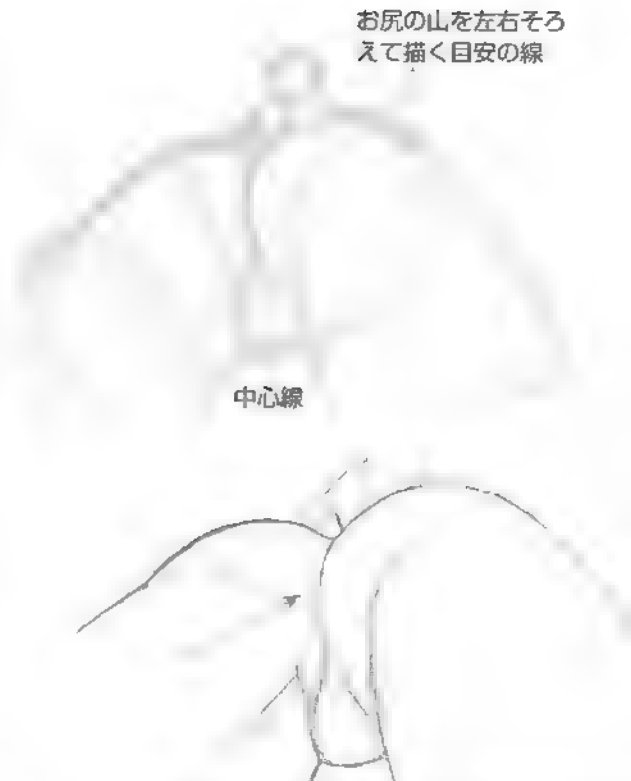
失敗例。股間を強調しすぎ、アングルに対して体下面が見えすぎるものになりました。

## ● ローアングル



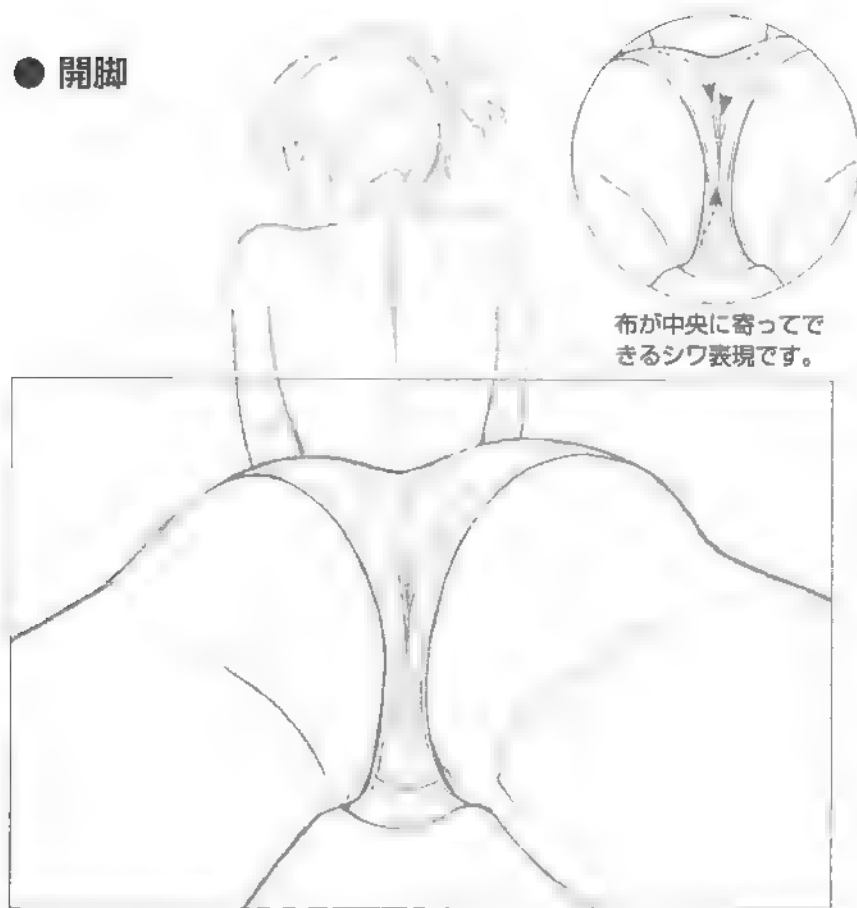
脚のつけ根の線を細く入れます。省略することもあります。

お尻の山を左右そろえて描く目安の線

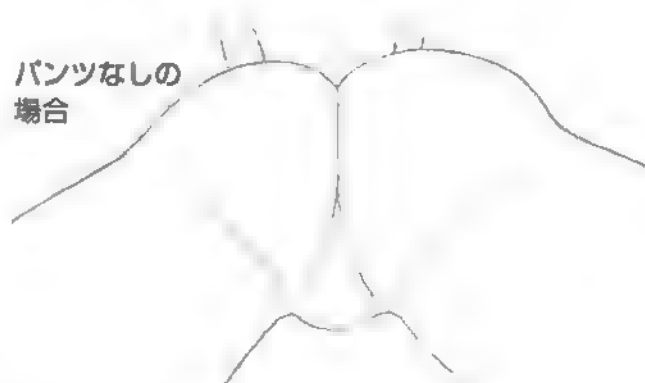


パンツなしの場合。お尻の線をくっきり描きます。

## ● 開脚



パンツなしの場合



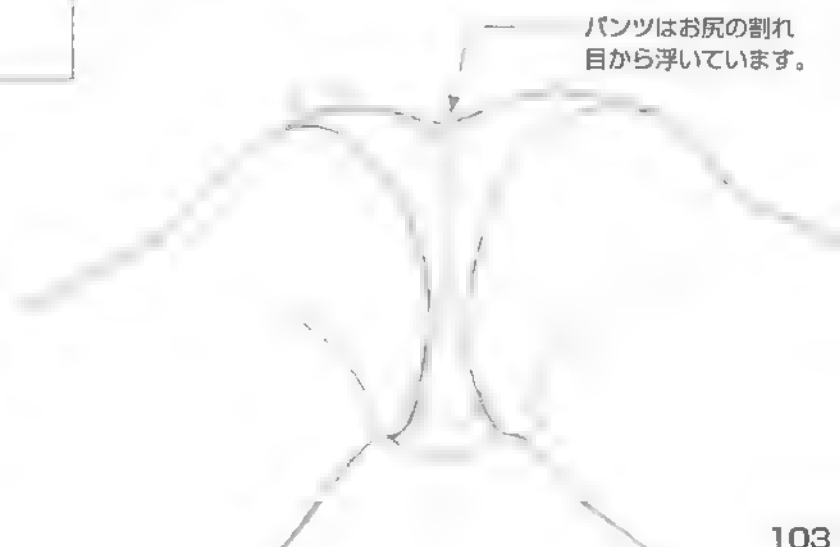
だ円状に胴体をとらえます。

太ももにもだ円を描いて立体をとらえます。



パンツはお尻の割れ目から浮いています。

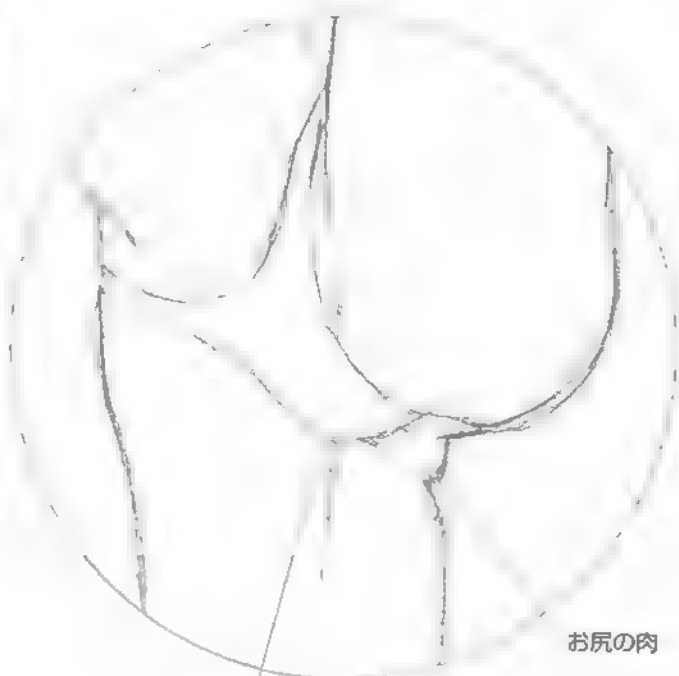
ポーズ全体のラフ。イメージデッサン



## アクションポーズで描く脚のつけ根

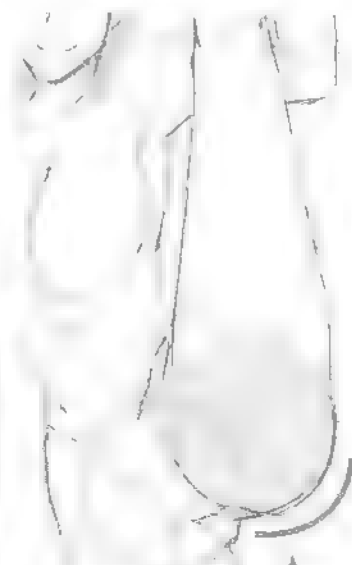
脚の動きとアングルで、股まわりの見え方は変わります。  
股間部・脚まわりのいろいろな表情を見てみましょう。

片足を上げて立つ



股間のふくらみ

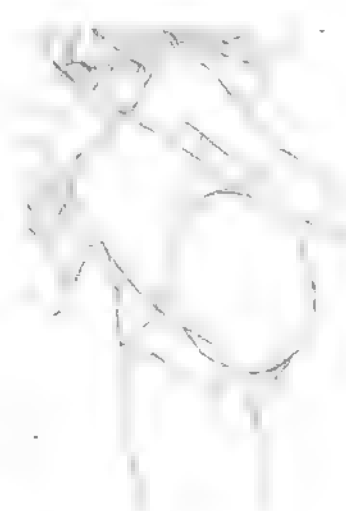
お尻の肉



ここにお尻のアウトラインが反映されます。



ハイキック



胴体透視図

ほんの少し鋭角的なシルエットになります。



脚の方向・斜め

蹴り上げる

ジャンプ+蹴り

脚の方向  
・まっすぐ上

脚を蹴り上げる方向(角度)  
の違いによってお尻の曲線  
が変わります。

跳び蹴り

正面からの開脚では、  
股間のふくらみはほ  
とんど現れません。



回し蹴り直前

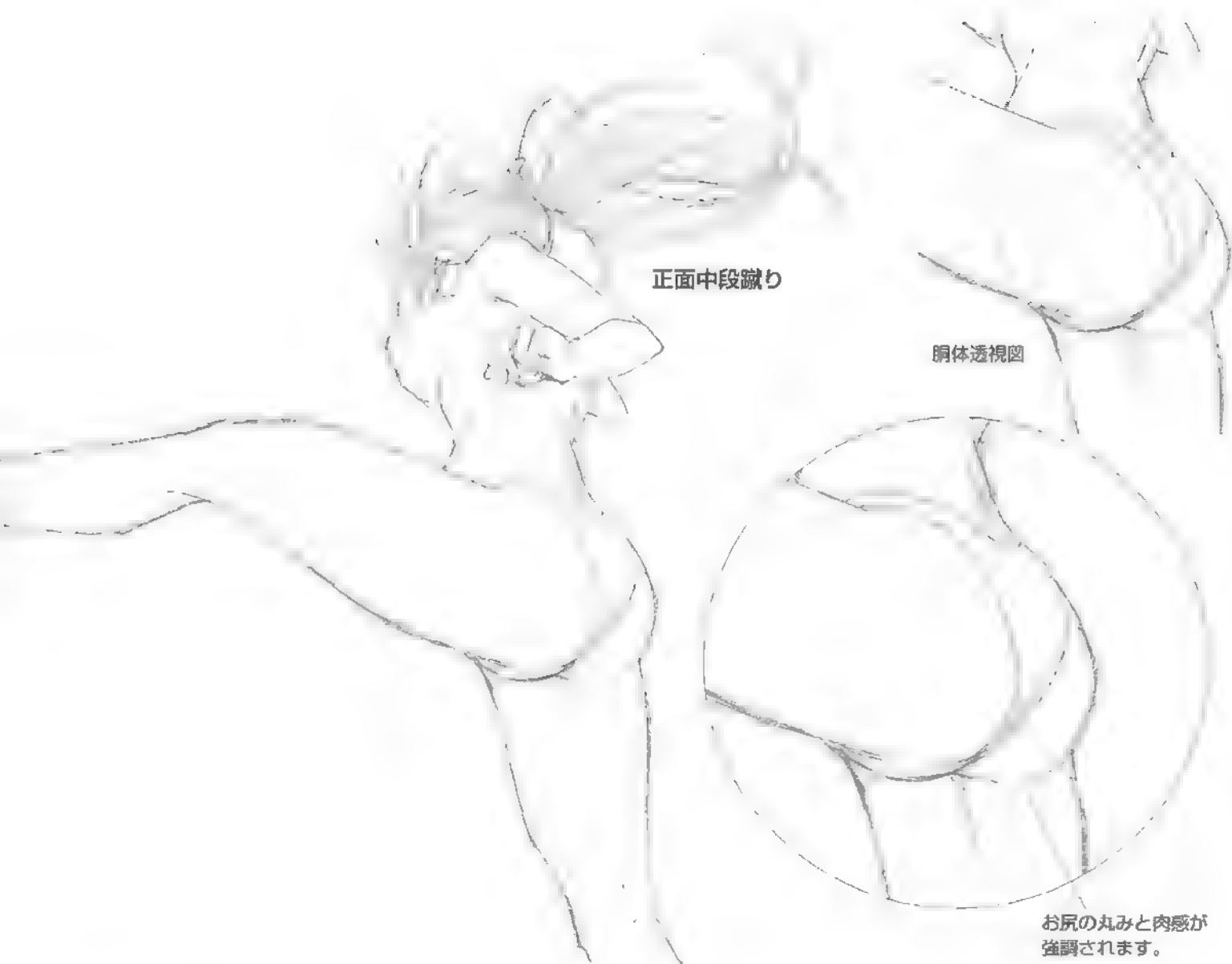
股まわりは脚に隠れ、  
見える部分はわずか  
です。

股部分の曲線は、見えない  
部分も描いて形と曲線をて  
いねいに描きましょう。パ  
ンツのイメージが役に立ち  
ます。

前蹴り・太もも  
を引き上げる

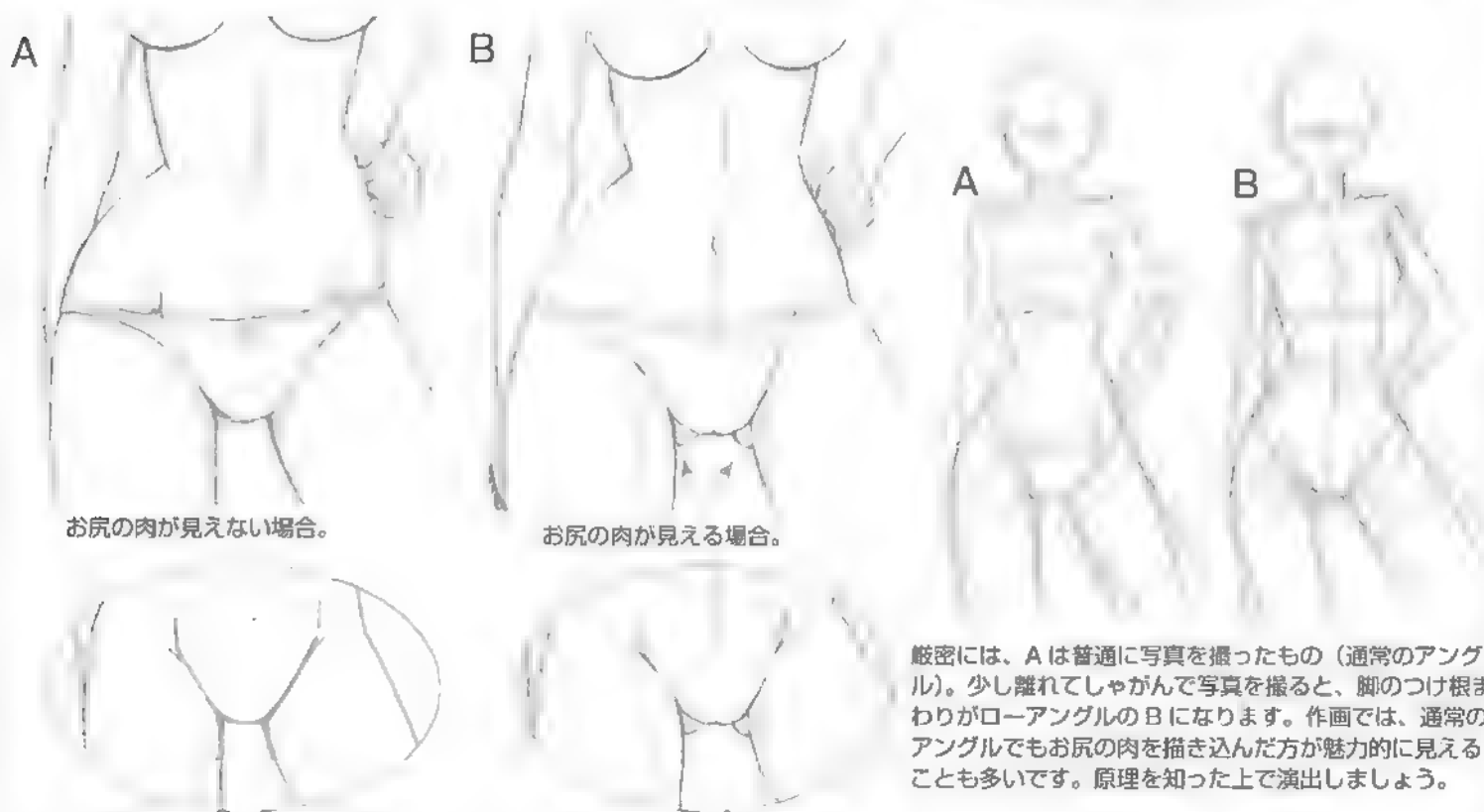
胴体透視図

中心線で股間の  
ふくらみをとら  
えましょう。



## 股間まわり・お尻の見え方

股まわりの作画で、お尻の肉を描くことと、描かないことがあります。股部分を見下ろしているか、やや見上げているかの違いが反映されます。



# お尻の作画

お尻をテーマにした作画です。お尻表現のいろいろを見てみましょう。

## 立ちポーズ

### しなり立ちのお尻

通常、お尻のふくらみ（立体感）はお尻の割れ目がつくり出します。腰のくびれからの広がりにも注目しましょう。

アウトライン

斜め向きでとらえたお尻です。お尻の割れ目の曲線は、アウトラインの曲線を目安にして、同じ感じに描きます。

腰

腰

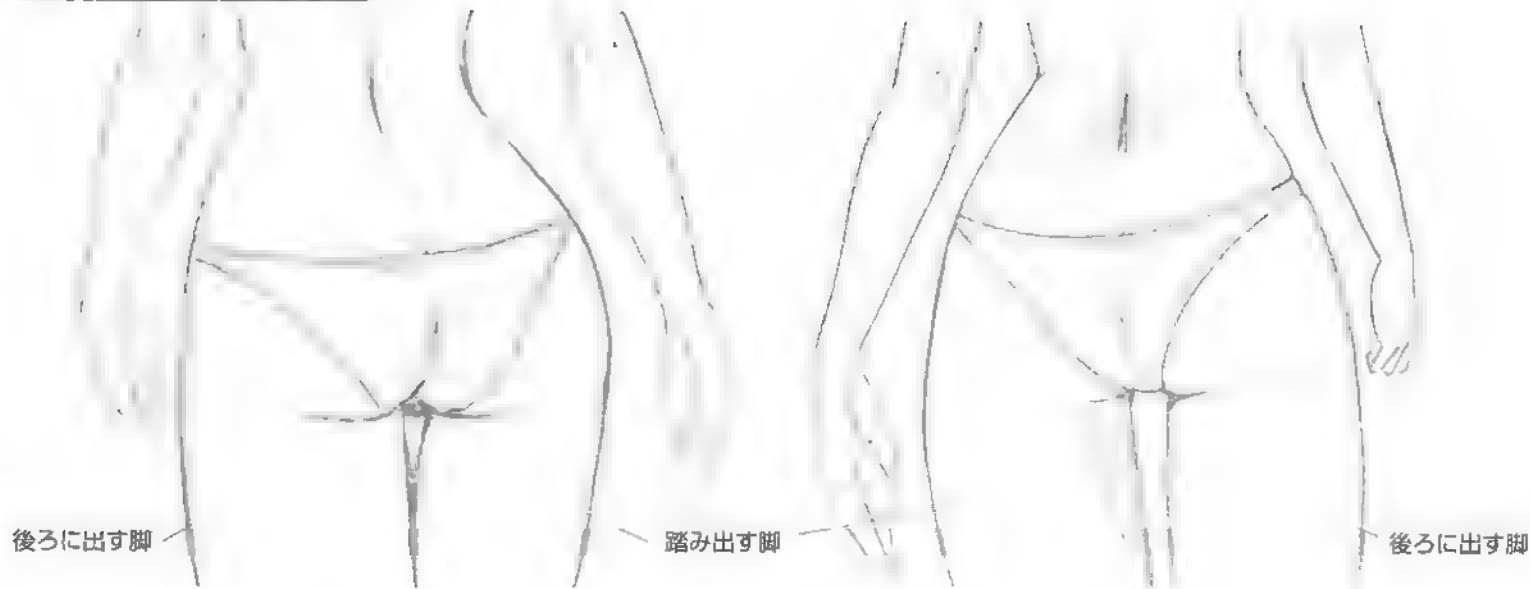
真後ろ。お尻の割れ目の線は直線になります。割れ目は意外と下から始まり、短いです。

お尻を突き出し、少しローアングルでとらえています。お尻が強調されます。

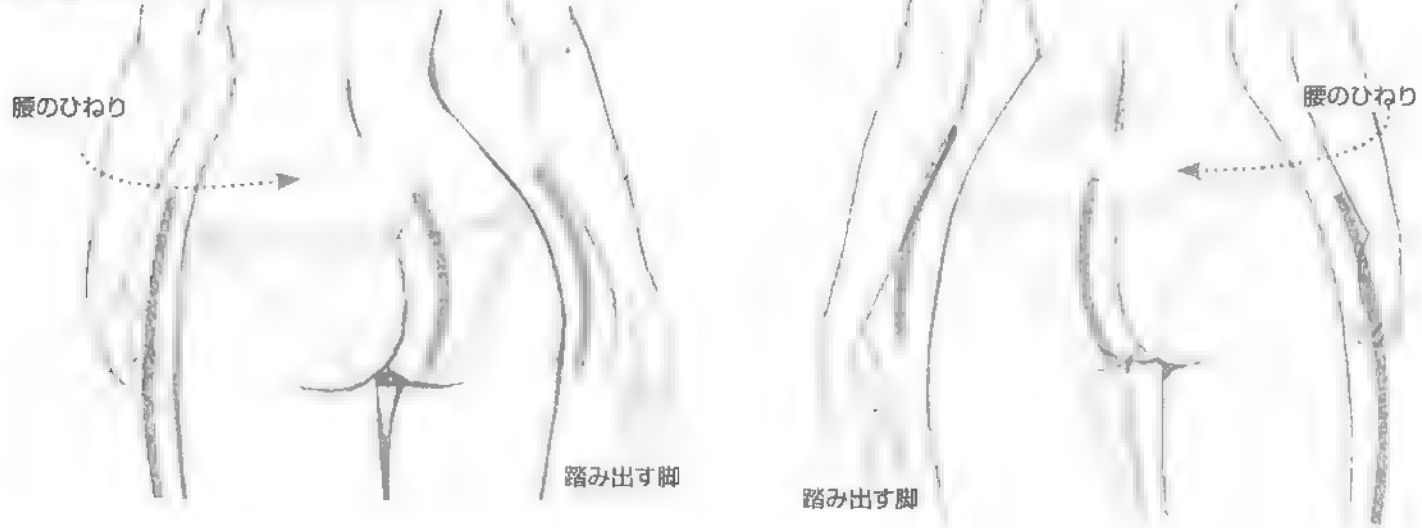
お尻の割れ目は中心線上にとらえます。

参考 全身デッサン

# 歩く後ろ姿のお尻



お尻の曲線と脚のラインに注目しよう



歩き方の違いと腰つき、お尻の作画の違い



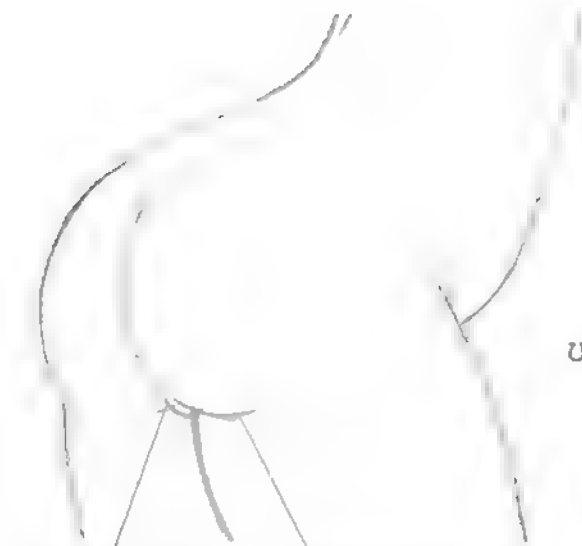
普通の歩きポーズです。腰の振りが大きいので、お尻の張り出す方向がはっきりします。また、脚の前後関係もはっきり描きます。

腰の振りを強調しません。左右のお尻の張り出しが同じくらいになります。お尻まわりの線で脚の前後を表現します。

脚のつけ根のシワを入れましょう。脚が後ろに伸びていることが表現されます。

## 突き出したお尻

### ● キュートな小尻

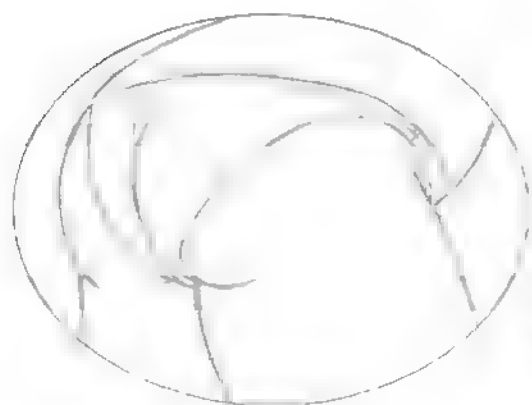


股の肉が少し見え  
ます。省略すること  
もあります。

お尻の肉を太ももの上にか  
けることで、キュートなお  
尻の丸さが演出されます。

上半身

ひねり

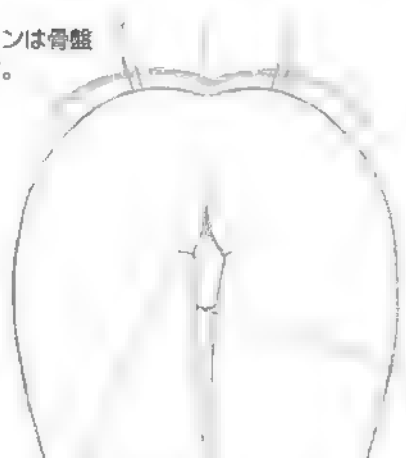


アタリとデッサン。上半身はほぼ真横の  
イメージで、腰をひねったポーズを描い  
ています。背中は主線を入れる段階で修  
正、背骨の線が入ります。

パンツを描いた場合。  
シワの線のみにして、  
お尻の線を消すこと  
もあります。

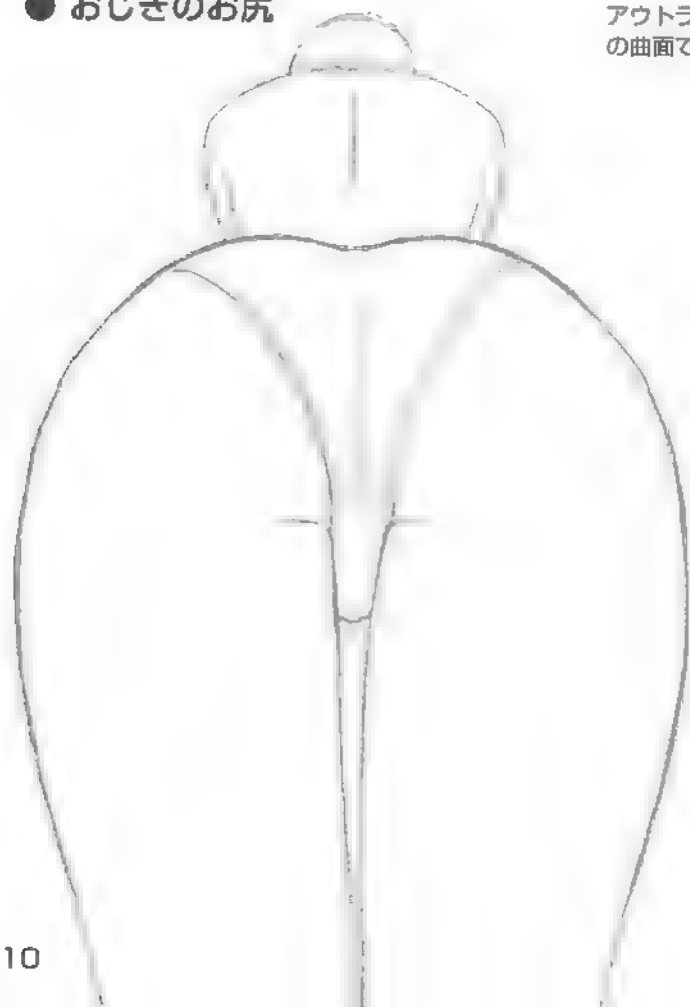
### ● おじぎのお尻

アウトラインは骨盤  
の曲面です。

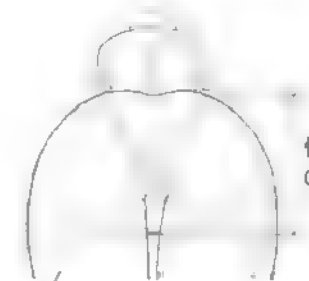


股肉の丸さです。

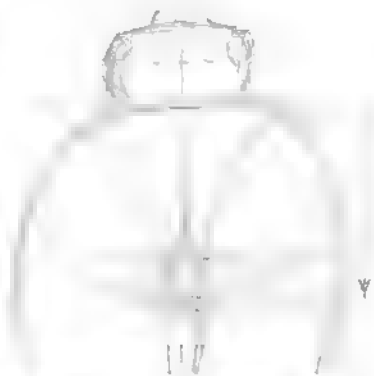
おしりのW型のシルエットは出ませ  
ん。脚のつけ根のシワを少し描きま  
しょう（やや上向き曲線です）。



骨盤部  
の厚み



骨盤部の大きさをとらえるアタリ



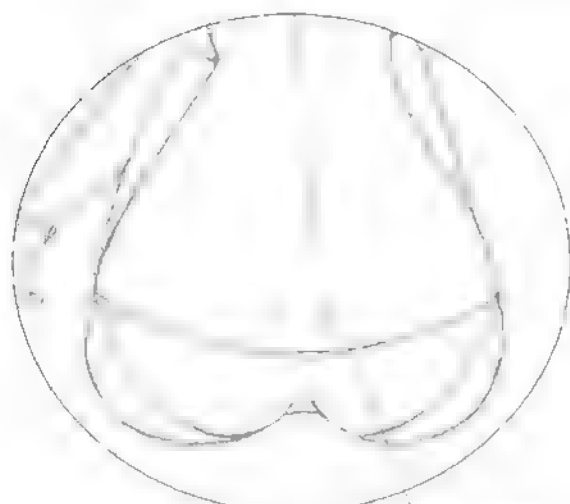
厚みの位置取り。肉感的なキャラ  
は厚めに、ほっそりしたキャラは  
薄めに設定します。

# 座ったポーズ

## 後ろから描く体育座り

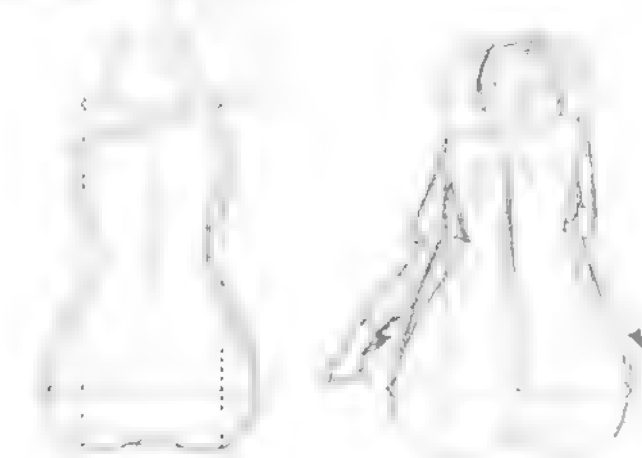
お尻を強調する作画

床についてお尻のシルエットをとらえましょう。



パンツを描く場合。はき口の線は曲線です。

### 作画手順のポイント

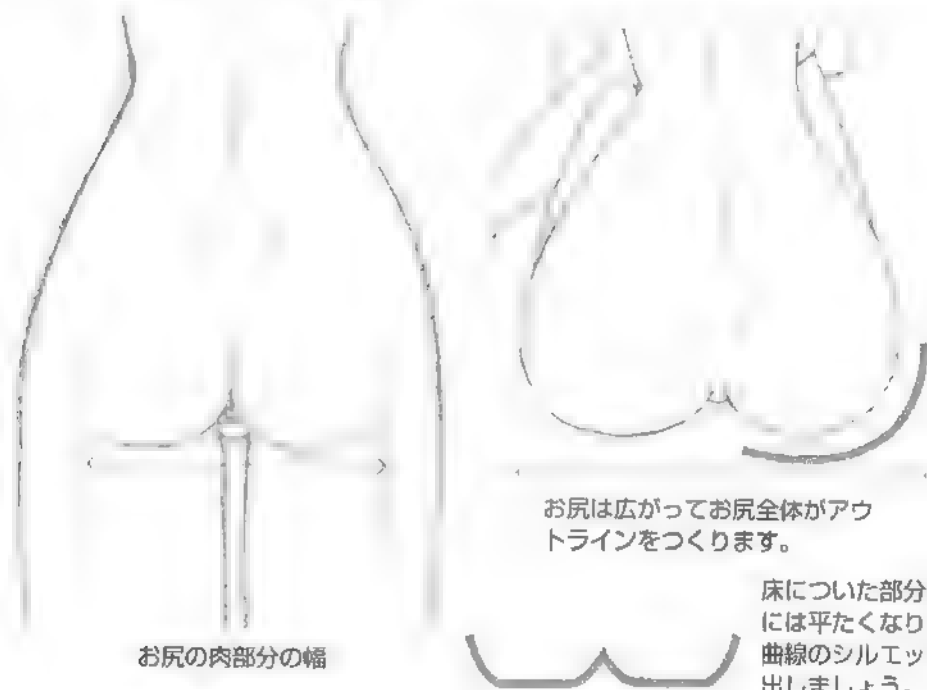


1. シルエットのイメージを描きます。お尻の幅は肩幅よりも大きめにします。

2. ポーズのイメージを固めます。腰から下を左右に大きく広げます。



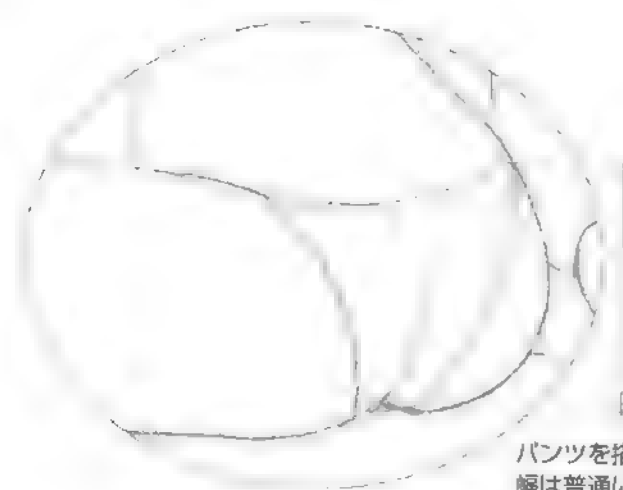
## ● お尻の肉ラインの変化



## 背筋を伸ばして座る

お尻のアピールを意識して、少しお尻を突き出して座ったポーズです。

### ● お尻の線を強調する場合



パンツを描く場合。布幅は普通にはいているときとほぼ同じです。



お尻の線を割れ目の線を深い位置まで描いています。お尻をアピールする演出作画です。

### ● お尻の線を強調しない場合



### 作画のポイント

背骨のライン（中心線）。腰のくびれを意識しながら、お尻の割れ目部分まで途切れず描きます。

腰まわりの曲面をとらえるため、パンツをアタリとして描きます。



お尻の線を深く描くものの半分くらいの位置です。

## 背を丸めて座る



## 作画手順のポイント

### 1. アタリ

背骨からの  
中心線



### 2. ラフに肉づけ

腰にくびれを演出します。



### 3. 全体のアウトラインを整えます。



## 足の裏が見えるポーズを描いてみよう

### 足の裏は肉である

足の裏の表現についても少しだけ見ておきましょう。  
足の裏は曲面で構成されています。ふくらみとへこみをとらえて描きましょう。



上踏ます

…優先的に地面に  
触れる部分。



### パンツを描か ない場合



▲…脚のつけ根の線



かかととは意  
外と平たい  
です。



柔らかくふくらんでいます。

ふくらみ  
をとらえ  
ます。

## 第4章

# 骨の描写と肉感を 使いこなそう



# 動きのあるポーズの作画

## 動き作画のポイント

動くポーズの作画では関節や腰まわりにできる肉のシワと、手足の動きに伴う関節の骨表現がポイントになります。

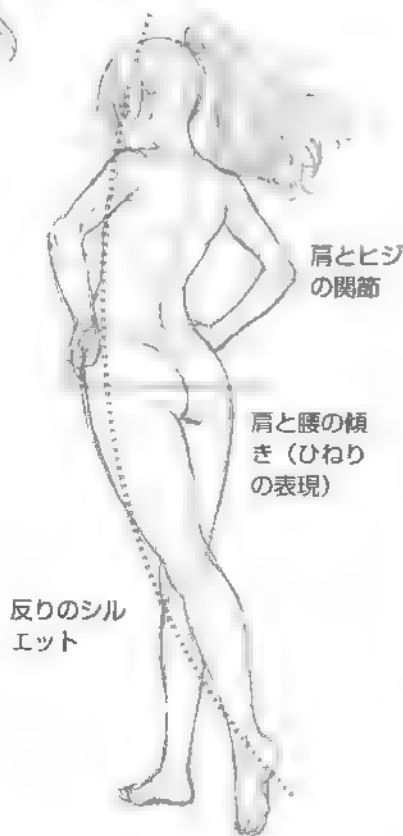
### ● 後ろ姿でアピール

動きを与える3つの要素

- ・手足や頭部、胴体の傾きやひねり
- ・姿勢の変化
- ・髪の毛の動き



姿勢に注目



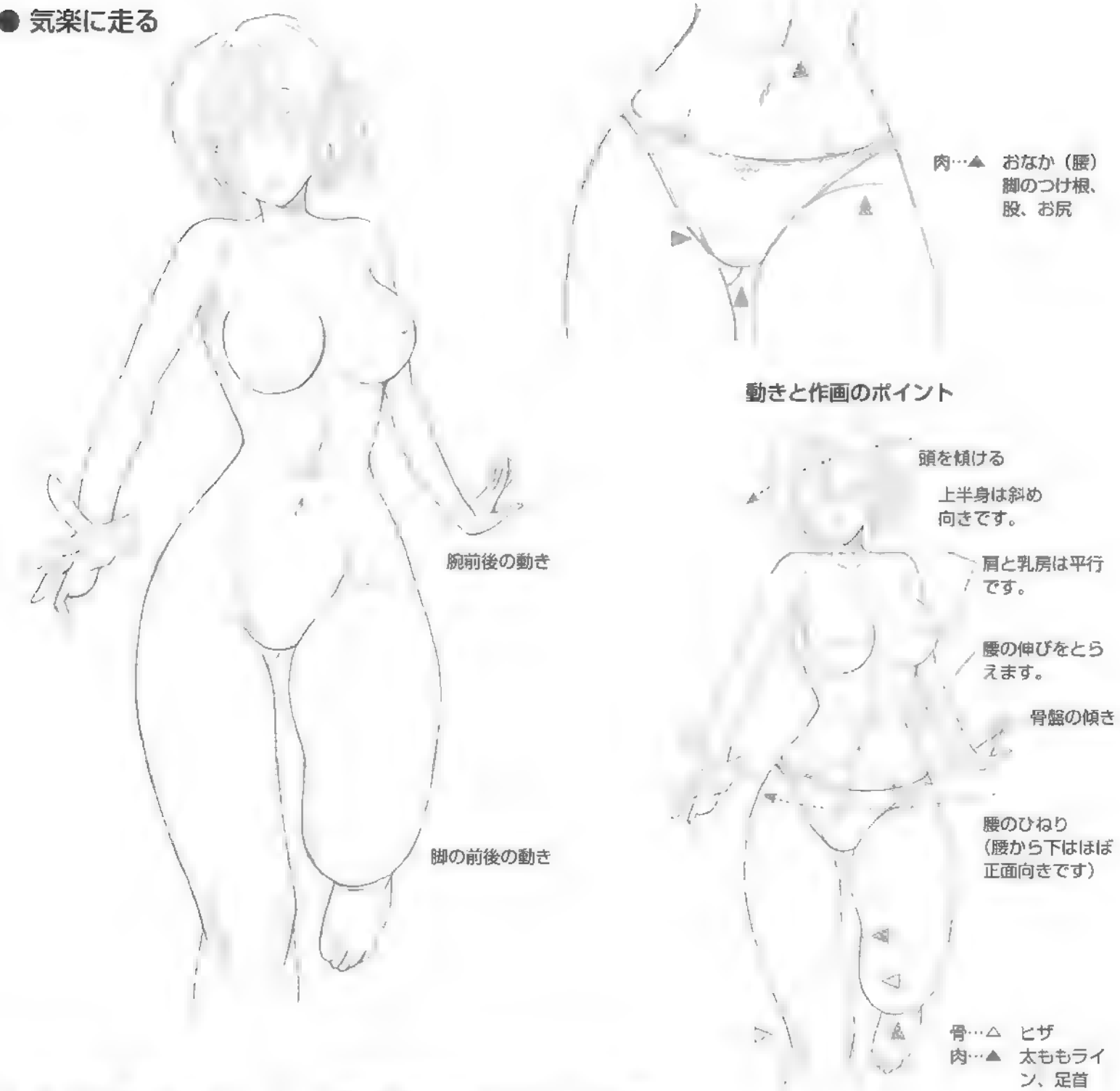
アタリ線に注目



肩甲骨のラインがそのままアウトライン、腕のつけ根部分になっています。

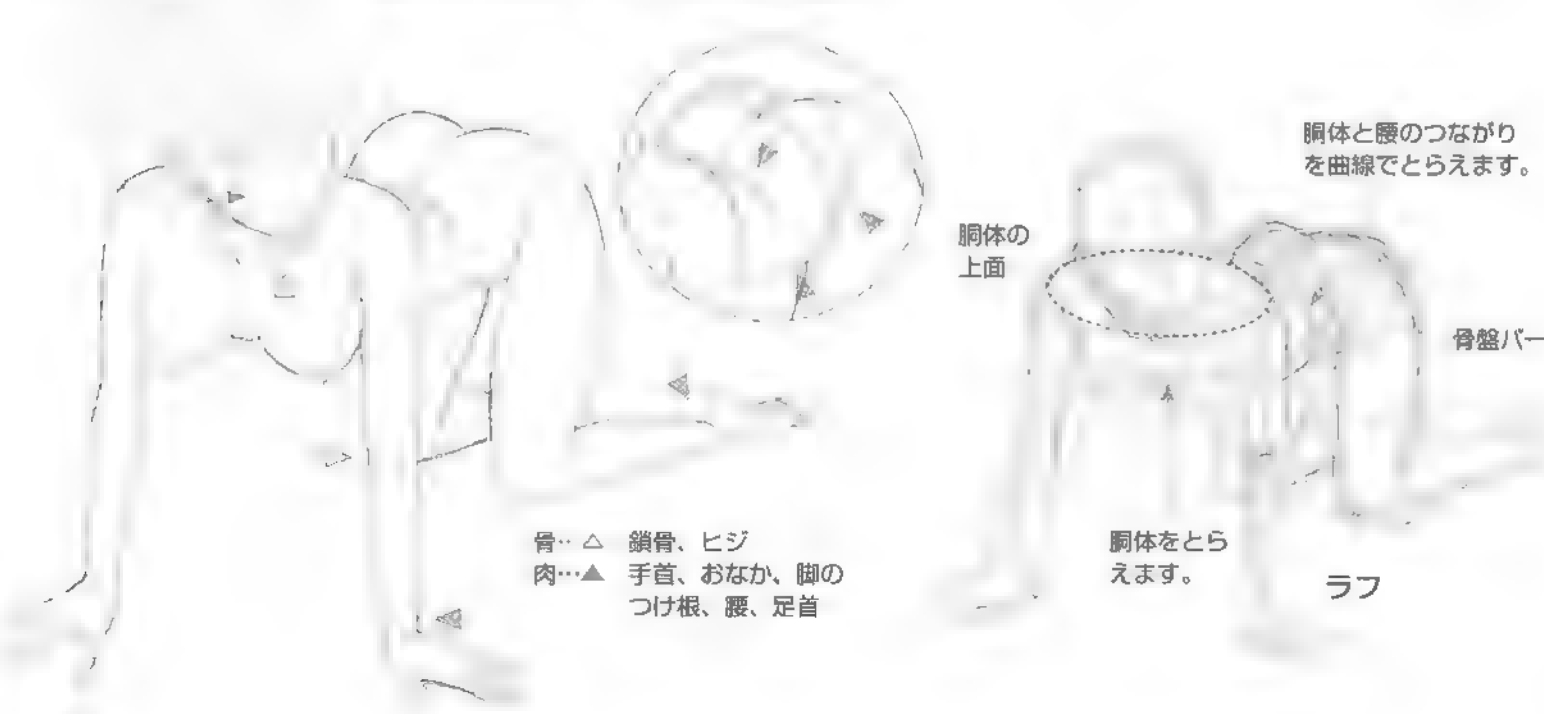
骨…△ 肩甲骨、ヒジ  
肉…▲ 脚のつけ根、脇、手首のシワ、乳房

● 気楽に走る



● 四つん這いになる

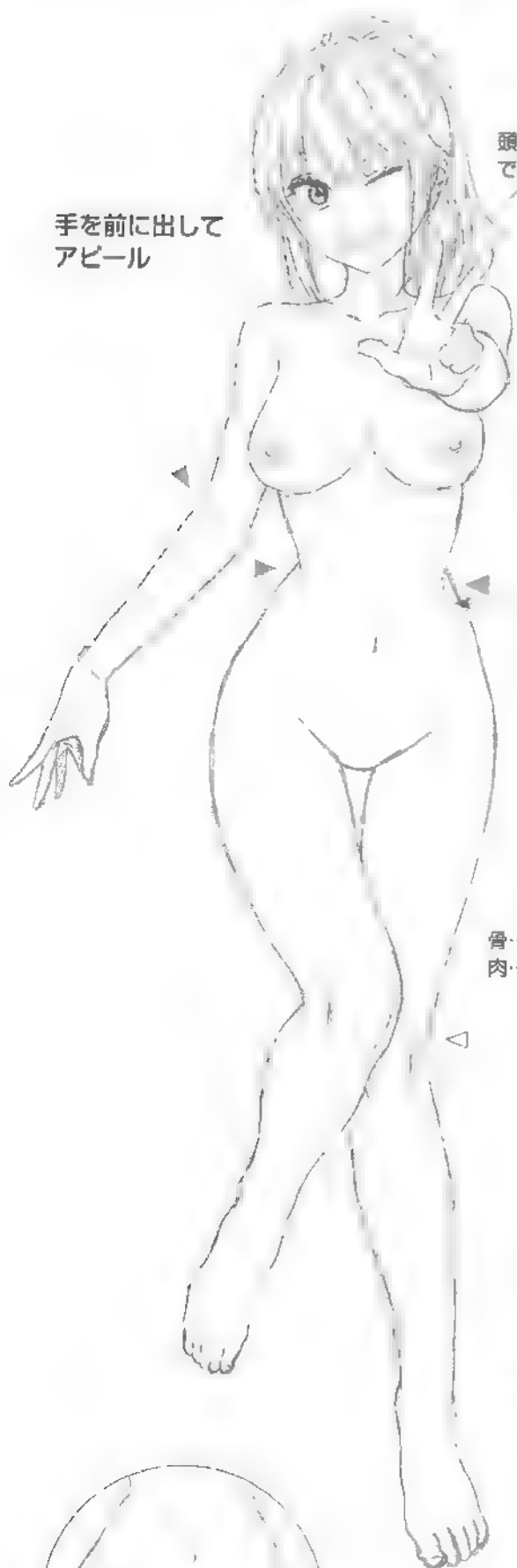
パーツの動きは首の向きですが、フカン気味、  
四つん這い、というポーズそのものが「動き」です。



# 正面向き

姿勢の変化と四肢の表現を見てみましょう。

## アピール→伸び→前かがみ



手を前に出して  
アピール

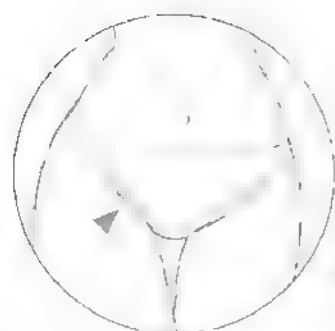
頭を傾ける動き  
で現れる首の線



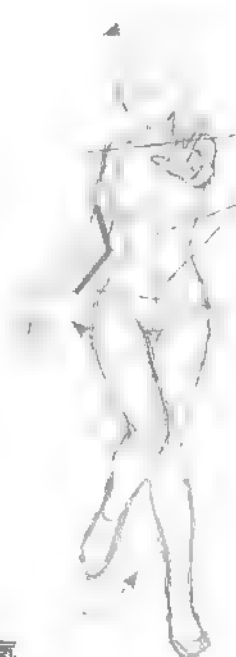
手の傾き。顔の角  
度と逆方向に傾け  
て動きをアピール  
します。

ほんの少し前か  
がみの姿勢を、  
この線で表現し  
ます。

骨…△ ヒザ  
肉…▲ 腰、ヒジの内  
側、首の線



ほんの少しハイレグ気  
味のパンツ。脚のつけ  
根の線が現れます。



中心線でカラ  
ダの傾きをこ  
えられます。



伸び

腕に引っ張ら  
れて縦長気味  
に変形

胴体の側面。ほとんど  
正面向きに近い斜め向  
きの胴体は、立体感が  
表れます。

両腕を上げることで、  
うっすら浮き出さる  
ろっ骨。体脂肪の少な  
めキャラを演出。

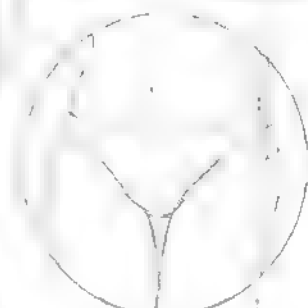
骨…△ 鎖骨、ヒジ、  
ろっ骨  
肉…▲ 手首、乳房、  
首の線

斜め

上げた腕の角  
度の違いも動  
きを生みます。

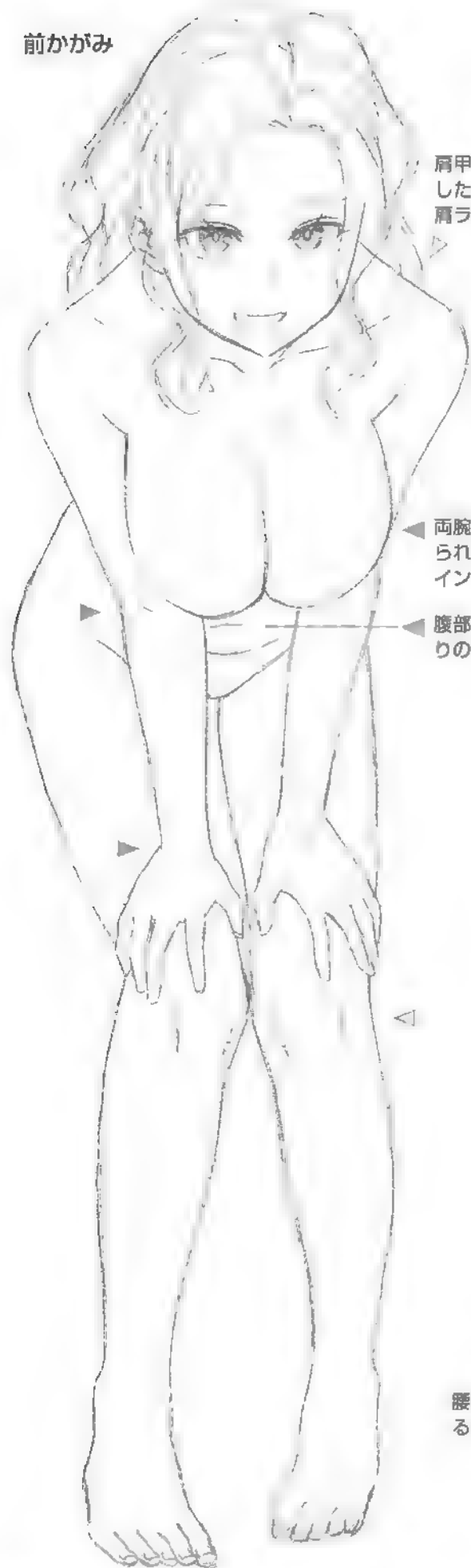
まっすぐ  
上げる腕

側面部分



ほとんど正面に見えま  
すが、わずかに斜め向  
きです。

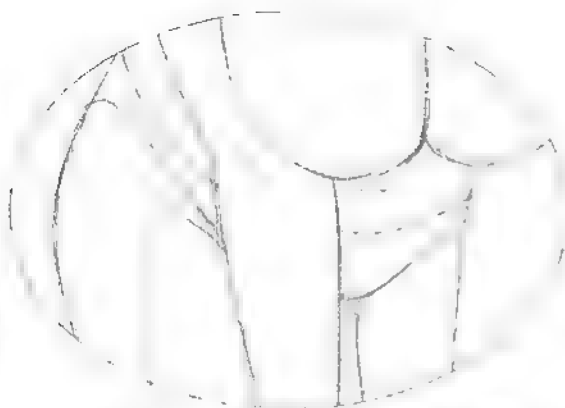
# 前かがみ



肩甲骨を反映した鋭角的な肩ライン

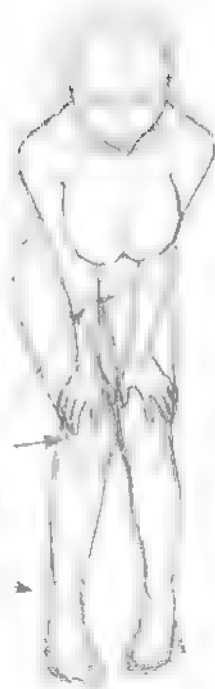
両腕で中央に寄せられた乳房。Iライン

腹部、腰まわりのシワ



パンツのラインで側面をはっきりさせます。

重要なアタリ線。脚のつけ根、ヒザ関節、足首



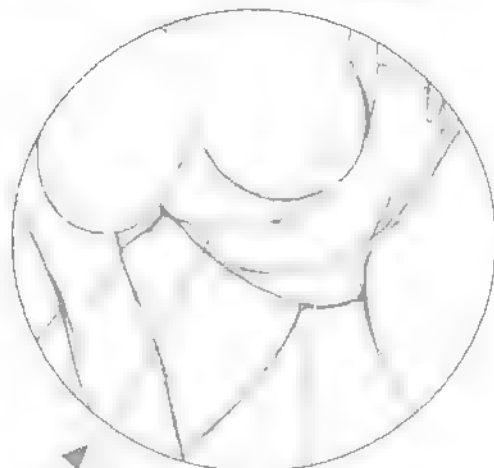
## 前かがみキメポーズ



肩の筋肉と脚のつけ根を強調します。

骨…△ 鎖骨、ヒザ  
肉…▲ 肩、脚のつけ根、おなか、手首、足首

腰をとらえるアタリ線



おなかのシワはへそを中心にした曲線です。

お尻の肉は見えません。

骨…△ 肩、鎖骨、ヒザ  
肉…▲ 乳房、ヒジ、手首、おなか、脚のつけ根

# 斜め向き

鎖骨と脚のつけ根まわりの線（外腹斜筋）の変化に注目しましょう。

## 上体をそらす→傾ける

キメ立ち  
(背筋まっすぐ)

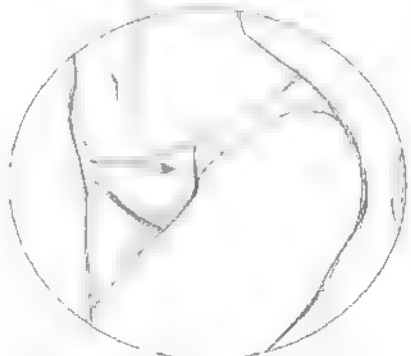
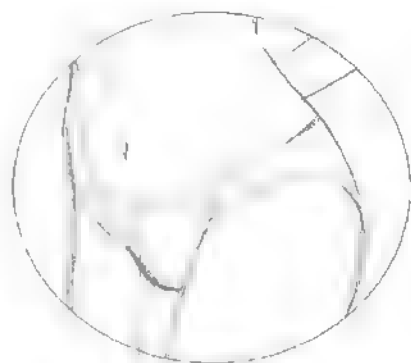
キリッとしたイメージにしたいので、両肩は少し骨の硬さを意識して描きます。

骨盤の張り出し

外腹斜筋によるしなやかな曲線で、胴体下部を描きます。

脚のつけ根ぎわの線（外腹斜筋）

骨…△ 肩、鎖骨、骨盤、ヒザ、足首  
肉…▲ 脚のつけ根、腹部、首のシワ



脚の動きに伴って、脚のつけ根際の線のラインが変わります。下腹部の曲面が強調されます。

乳房が上に引き上げられて丸みを帯びます。

脚の重なりをとらえます。

下腹部の丸み

壁に寄りかかって伸び

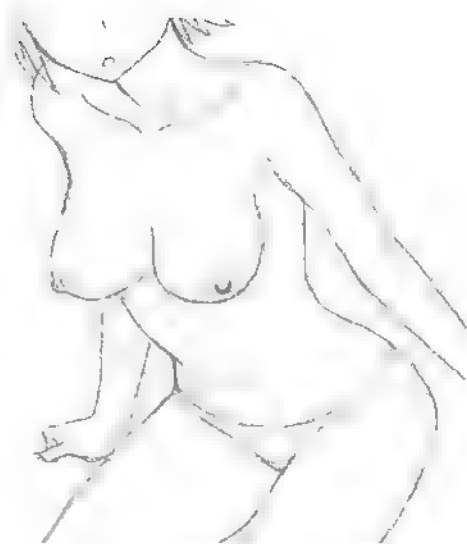
脇まわり 筋肉の重なりをカゲのタッチで強調

寄りかかる+片足で重心を支えるため、足首には力が入っているので、くるぶしをくっきり描きます。

中心線は弓なりの曲線にしてカラダをそらせた感じの作画を意識します。

骨…△ ヒジ、鎖骨、ヒザ、足首  
肉…▲ 脇まわり、乳房、脚のつけ根、下腹部

斜めの姿勢



前かがみの姿勢です。胸郭のラインがそのままおなかへ入って、腹部・腰部をつくります。

骨…△ 鎖骨、ヒジ、ヒザ、足首  
肉…▲ 乳房、おなか、脚のつけ根



前かがみの上面をとらえるので、鎖骨のラインをはっきりさせます。

前に倒した胴体の曲面をとらえます。

姿勢をとらえる中心線。上胸部と腰部が向いている方向を意識します。

骨…△ 鎖骨、ヒジ、ヒザ、足首  
肉…▲ 乳房、おなか、脚のつけ根、手首



# 上体を倒す→そらす

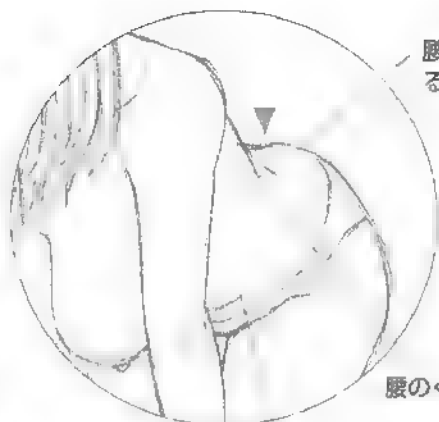


鎖骨のくぼみ

たれた乳房。乳首はほぼ平行に真下を向きます。

上体を倒す  
(おじぎ / 前かがみ)

骨…△ 鎖骨、ヒジ、ヒザ、足首  
肉…▲ 首、僧帽筋、脇、乳房、手首



腰ざわにできるシワ

腰のくびれ

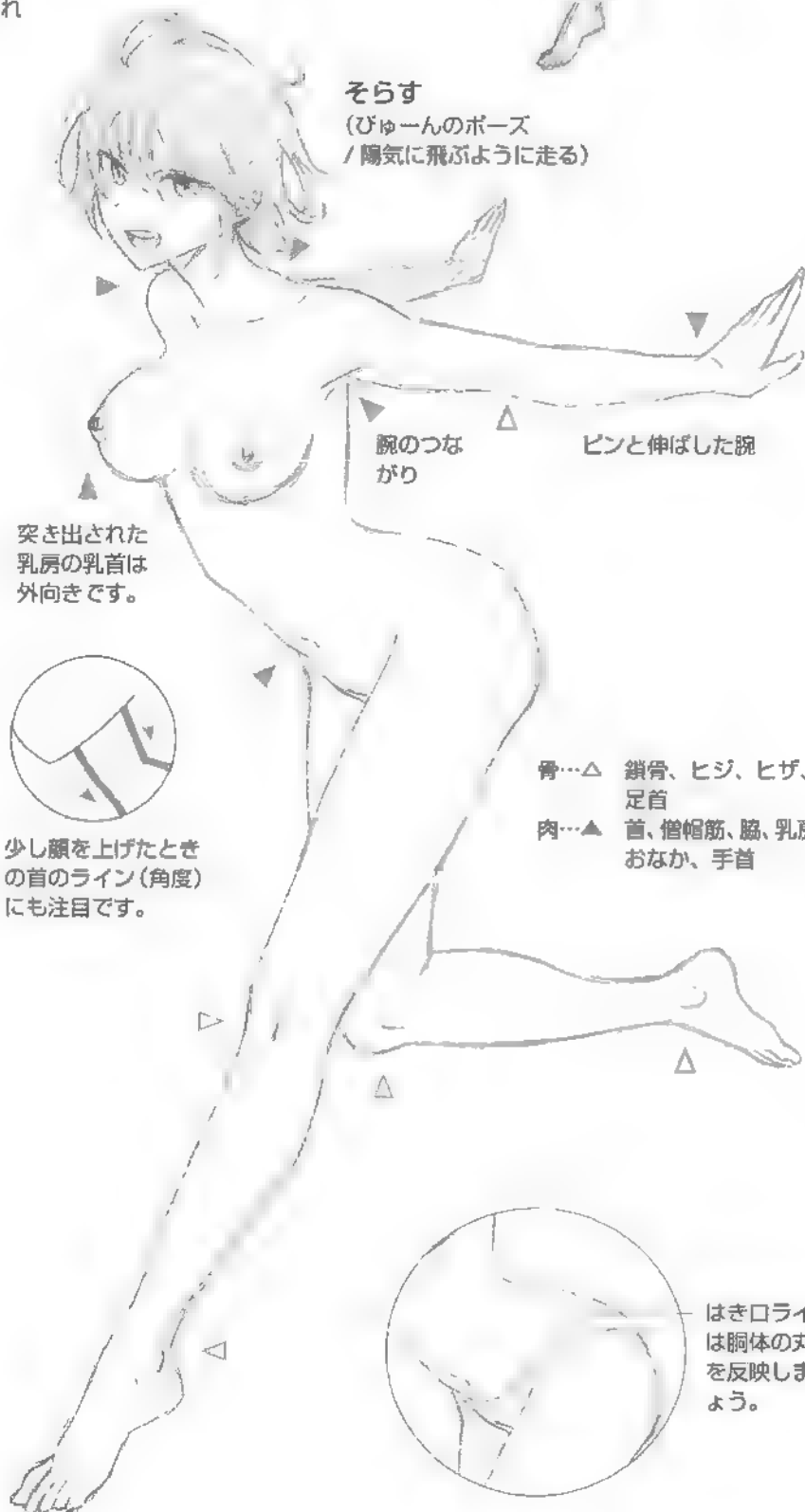
腹部のシワ

脚のつけ根の線は深く切れ込みます。

胴体・上胸部をとらえます。



そらす  
(びゅーんのポーズ / 陽気に飛ぶように走る)



腕のつながり

ピンと伸ばした腕

突き出された乳房の乳首は外向きです。

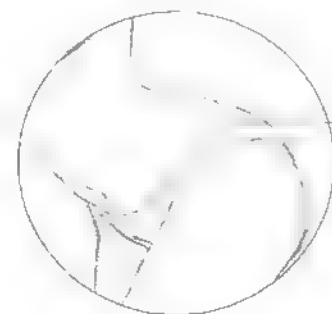


少し顔を上げたときの首のライン(角度)にも注目です。

骨…△ 鎖骨、ヒジ、ヒザ、足首  
肉…▲ 首、僧帽筋、脇、乳房、おなか、手首

腰をとらえるアタリ

脚のつけ根のラインは、太ももの丸みを反映します。



はきロラインは胴体の丸みを反映しましょう。

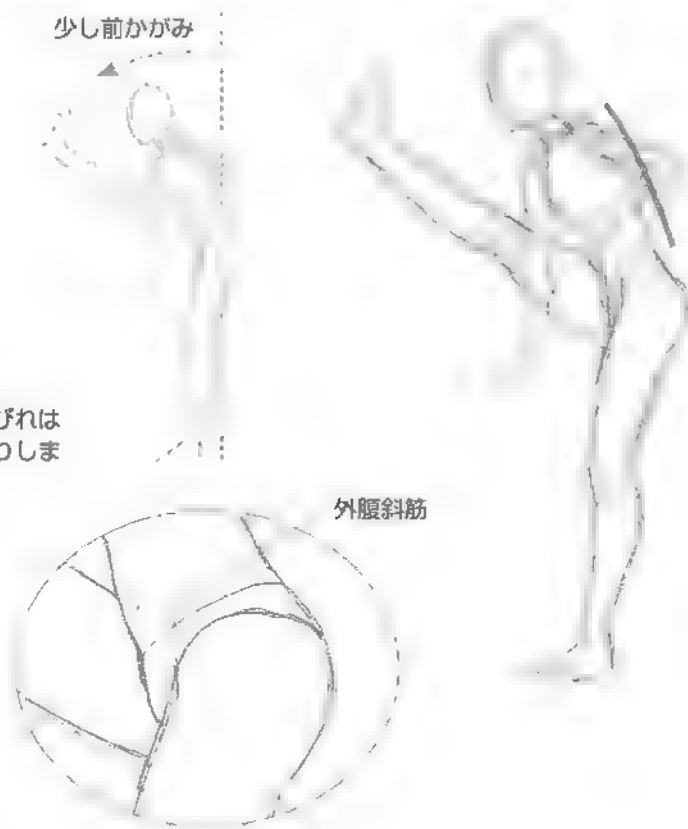
# 横向き

「横向きのカラダ」をテーマにしたポーズは、おなかと脚のつけ根を表現する外腹斜筋をとらえて描きましょう。

## カラダを傾ける→曲げる



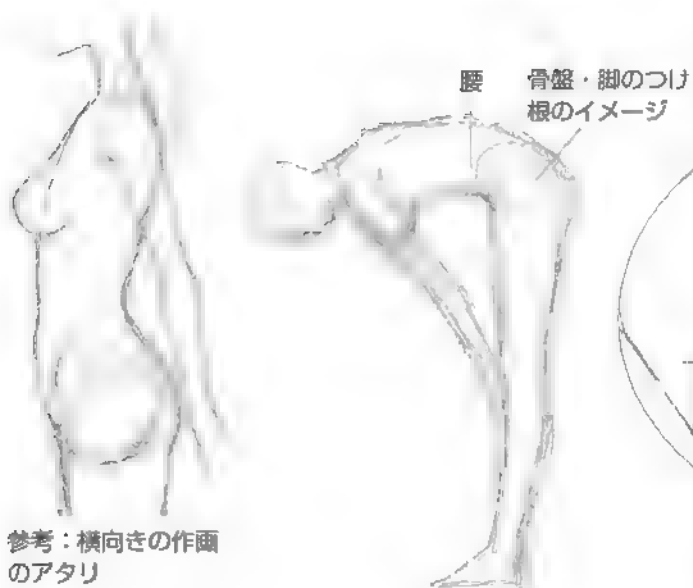
骨…△ 鎖骨、ヒザ、足首  
肉…▲ おなか、ヒザの裏  
(くぼみ)



丸めた背中 (深いおじぎ)

直線的

腰



骨…△ 肩甲骨、足首  
肉…▲ 脇、乳房、おなか

お尻の丸みから、脚がつながる部分。太もも(脚)の太さを調整します。



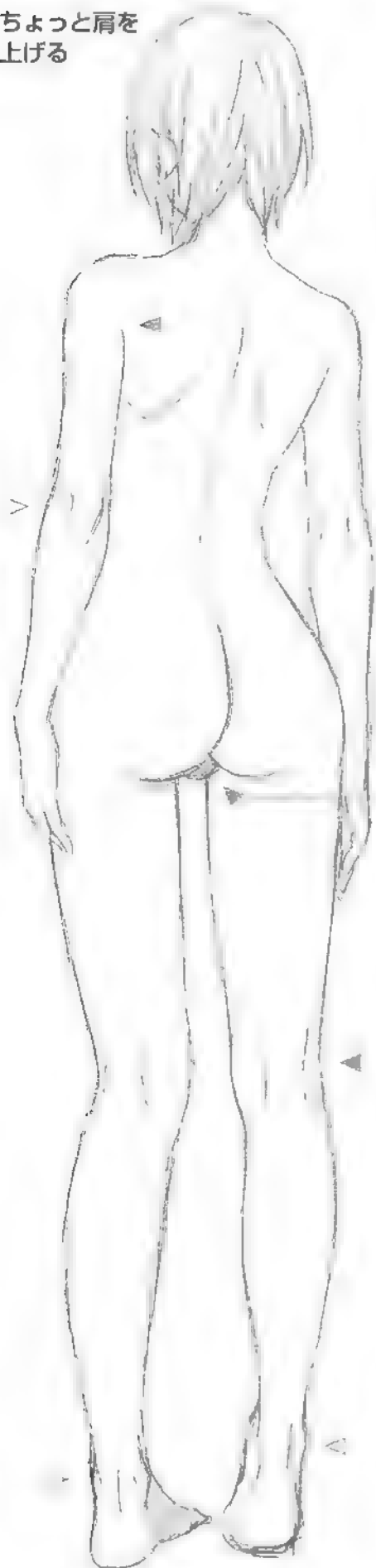
参考：横向きの作画のアタリ

# 後ろ側

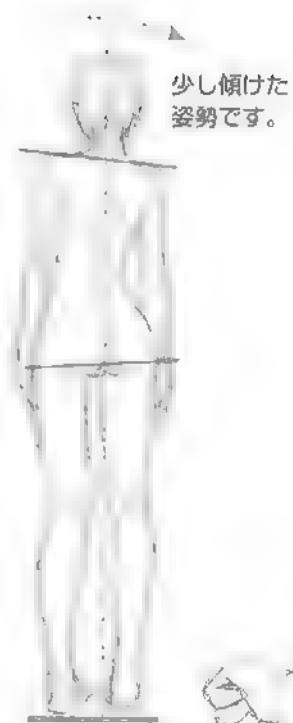
## 静から動

肩と脚のつけ根の位置(股のどの辺から脚の線を描いているか)に注目しましょう。

ちょっと肩を上げる



骨…△ ヒジ、足首  
肉…▲ 脇、ヒザ裏



少し傾けた姿勢です。

左右に腕を伸ばす

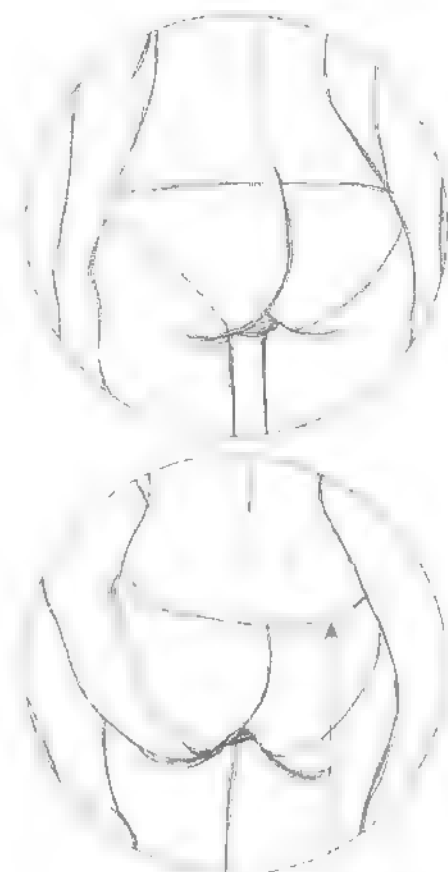


脚のつけ根の位置

脚のつけ根

お尻の形を残したまま太ももにつながります。

骨…△ ヒジ、ヒザ、足首  
肉…▲ 脇、脚のつけ根、ヒザ裏



脚を上げるとはき口ラインの曲線が変わります。



首のつけ根

腕のつけ根は胴体の形全体を描きながらとらえます。

腕を上げる

両腕を左右に伸ばす

骨 △ ヒジ  
肉 ▲ 脇、脚の  
つけ根

腕を少し後  
ろに引く

くびれ

骨 △ ヒジ  
肉 ▲ 脇、肩

骨 △ ヒジ、肩甲骨、骨盤、足首  
肉 ▲ 脇、肩、ヒザ裏

背骨からお尻までひ  
とつながりのライン  
で背中をとらえます。

パンツを描き込んだ場合

# 上体を倒す→上体を起こす

背面ライン、腰つきの変化を見てみよう。

## 1 背中に丸みが出る前かがみ



## 2 腰のくびれとお尻を強調する前かがみ



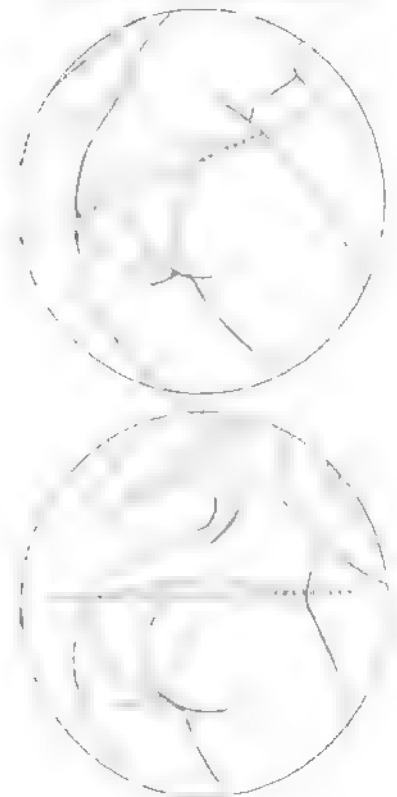
背骨ラインで丸みを帯びた背中のイメージをつかみます。



上胸部をとらえるアタリ



はき口ラインの角度の変化



### 3 上体を起こしてヒザ蹴りふうポーズをとる



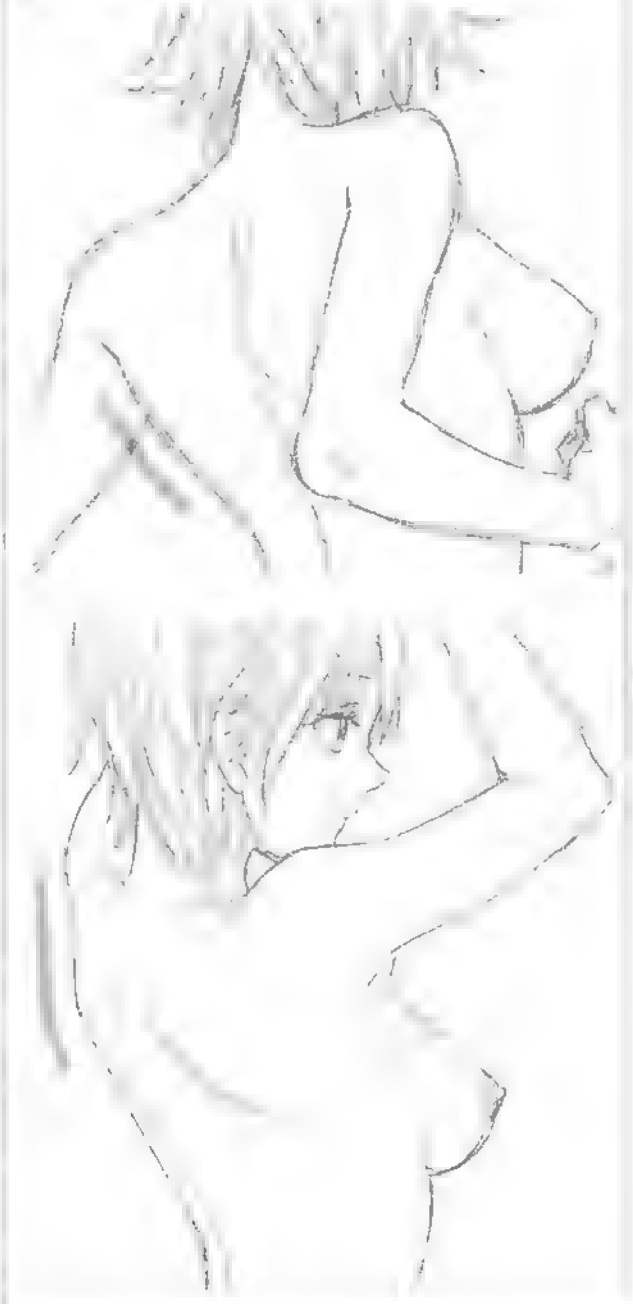
骨…△ ヒジ、ヒザ、足首  
肉…▲ 脚のつけ根、ヒザ裏、かかとぎわ

肩の傾きを  
とらえます。

お尻の丸みを  
とらえます。



#### 肩甲骨のラインの変化



# お尻を突き出すポーズ

テーマはお尻と太ももです。ラインの変化をみてみましょう。

## ● 前かがみ・おじぎ



斜め後ろ

骨…△ 肩甲骨、背骨、ヒジ、胸郭、骨盤  
肉…▲ 脇ざわ、脚のつけ根、太もも、足首

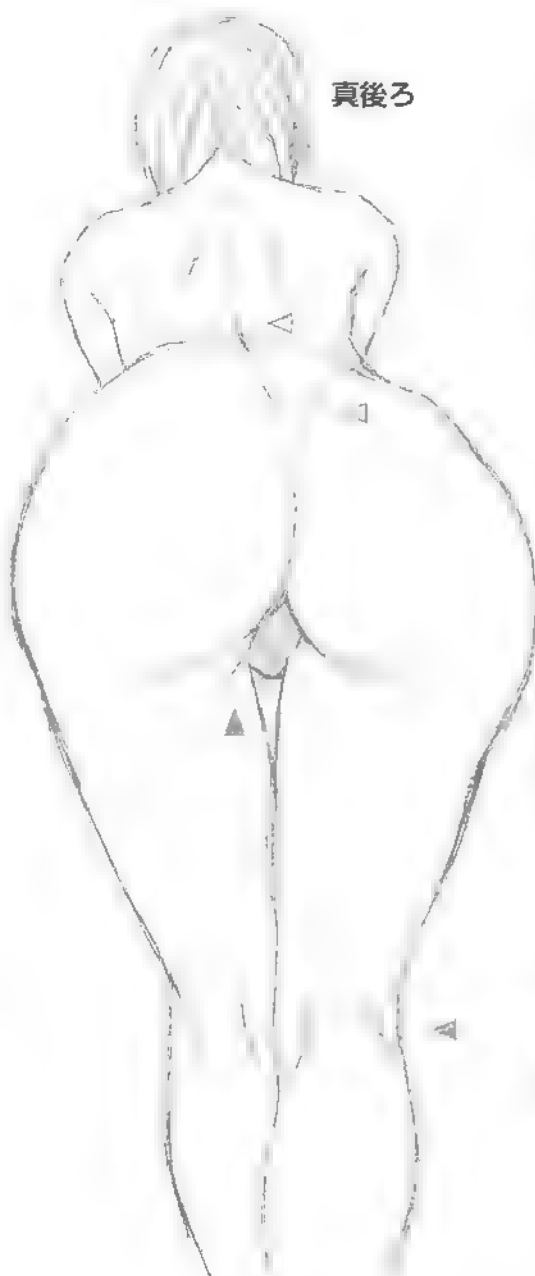


骨盤の形を生かす表現です。

しなやかな線ですが、胸郭の立体を意識します。

脚部のつながり部分です。カゲを落としてお尻の肉のふくらみを演出します。

太ももの張り出し

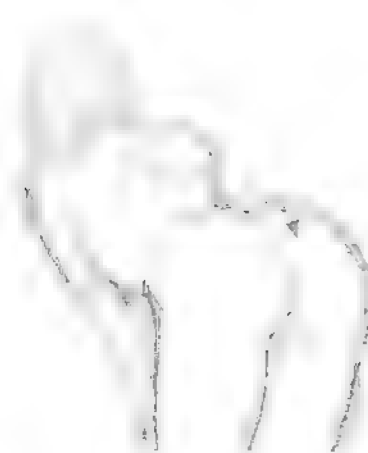


真後ろ



脚を前後に出して、お尻を傾けています。

骨…△ 肩甲骨、腰ざわの背骨の線、骨盤  
肉…▲ 内太ももの筋肉の線、ヒザの裏



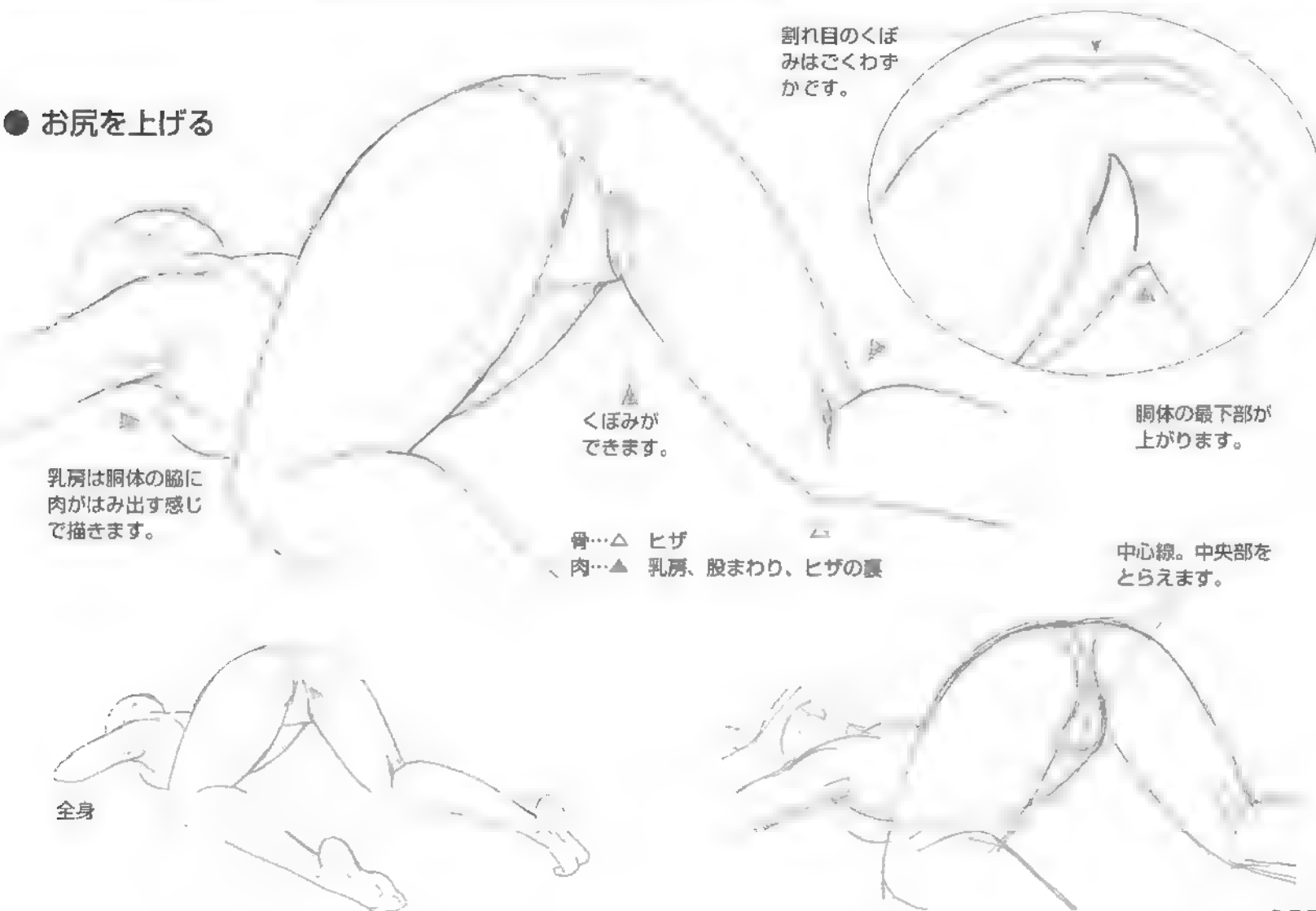
アウトラインになる骨盤からお尻の割れ目にかけて、つながっている意識でとらえます。

## うつぶせ→お尻を上げる

### ● うつぶせに寝る



### ● お尻を上げる





## 腰かけるポーズ

同じキャラの座るポーズを5つのアングルから描いてみる

同じキャラを、ほぼ同じポーズで違う角度から描きます。アングルによって表現の変わる「骨」と「肉」を見てみましょう。

斜めフカン

注目

鎖骨と脇まわり

注目

へそと短い曲線によるおなか表現

横 / ややフカン

注目

鎖骨から肩のラインと肩甲骨

注目

乳房の重なりと乳首の位置

横アングルは脚が細く見えます。

背面

注目

両腕を後ろに伸ばす…脇まわりと肩甲骨の表情

注目

腰のシンプルなシワの入り方

注目

後ろで体重を支える腕、ヒジのシワの線

注目

太ももの太さの描き分けとヒザ表現

注目

足首まわり

★ 骨…鎖骨、ヒジ、ヒザ、足首、肩甲骨

★ 肉…脇まわり、おなか（へそ）、乳房、太ももライン

## 正面アオリ

※脚部がほぼ左右対称になるので、これだけ片ヒザを立てています。



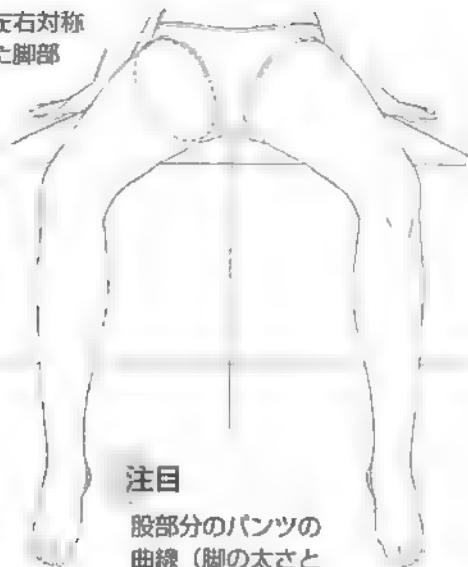
### 注目

左右のヒザの表現の描き分け

### 注目

ヒザに手をかける（前に出した腕）と、後ろに下ろした腕。脇まわりの違い。

参考・左右対称に描いた脚部



### 注目

股部分のパンツの曲線（脚の太さとつき方）

## 斜めアオリ



### 注目

首もと・鎖骨の表現

### 注目

左右の乳首の形の描き分け

### 注目

へその表現（線の角度）

### 注目

ヒザまわり、スネパーツのつながり

### 注目

足首の表現

### 注目

足の作画

## 作画のポイント

座面（座っている床面）のアタリをとって描きます。

斜めフカン



全体のイメージ  
をかためるラフ

胴体（腰）や脚  
のつけ根をとら  
えます。



座面のへり。ヒ  
ザ位置のアタリ  
にも利用します。



形を整えます。

横 / ややフカン



頭部の向きは、  
後ろ向きでも十  
字で表します。

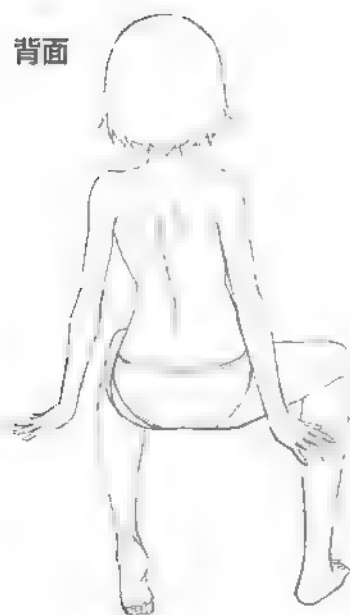
構造をとらえるラフ。  
胴体の厚みや頭の向き  
を模索します。



アウトラインのツフ  
画。ほぼ決定稿に近  
いものができてから、  
アウトラインを整え  
て仕上げます。



背面



構造をとらえる作画。  
頭の大きさと肩幅の  
バランスを見ます。

肩、ヒジ、脚、ヒ  
ザなどの位置をと  
らえます。

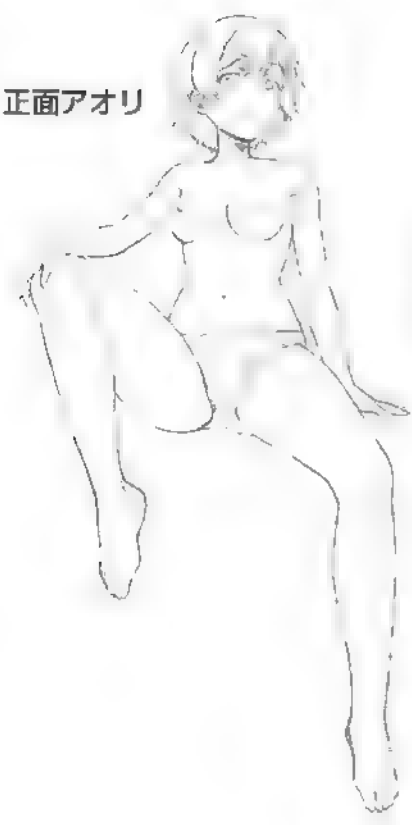


アウトラインをと  
りながら、腰の位  
置やヒジ関節、お  
尻の形などを調整  
します。



実験的に、脚  
のイメージも  
変えてみます。

正面アオリ



ポーズのデッサン  
をとりながらイメ  
ージを模索します。

脚のポーズ、  
ヒザ位置の修  
正・変更ラフ



脚線シルエットが単調なことが  
はっきりしたので、脚のポーズ  
の変更案を描きます。



おおよそのポーズが確定して、作  
画を進めます。胴体、骨盤まわり  
から脚のつけ根をしっかりとって  
作画します。

斜めアオリ



中心線を入れて、顔  
とカラダの向きをと  
らえながら全体を描  
きます。



下から見上げているので、  
アオリでの座面（ふちや  
奥行きなど）のイメージ  
をはっきりさせながら作  
画を進めます。



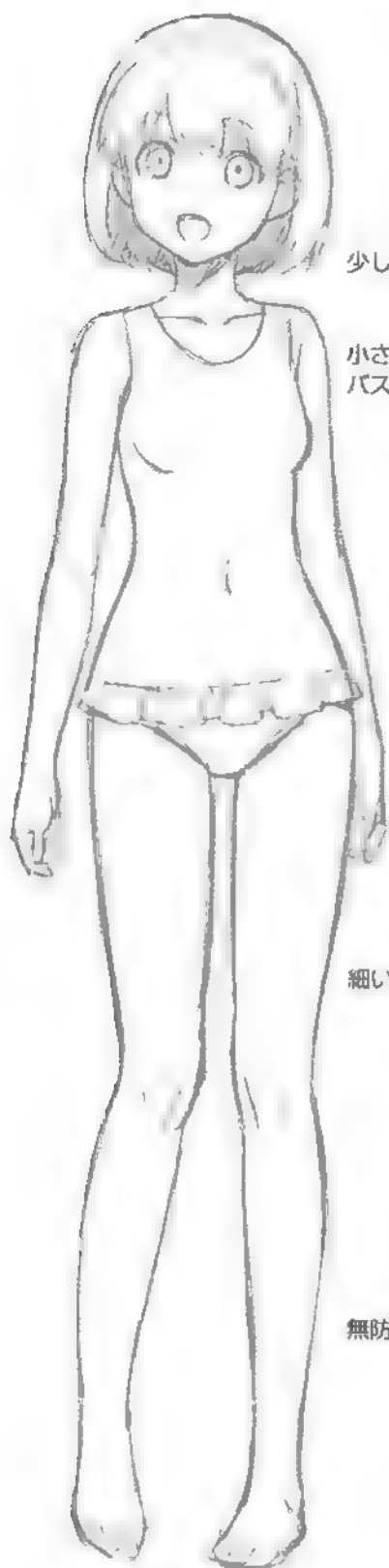
# キャラの描き分け

顔、身長、スタイル、立ち方などに違い（性格）を反映させます。キャラによって「骨と肉」の違いを出しましょう。

## 全身ポーズ

目でわかるキャラの描き分けは、身長差の「人中小」3タイプで、オプションとして「もっと大」や「もっと小」のキャラを加えます。

小キャラ



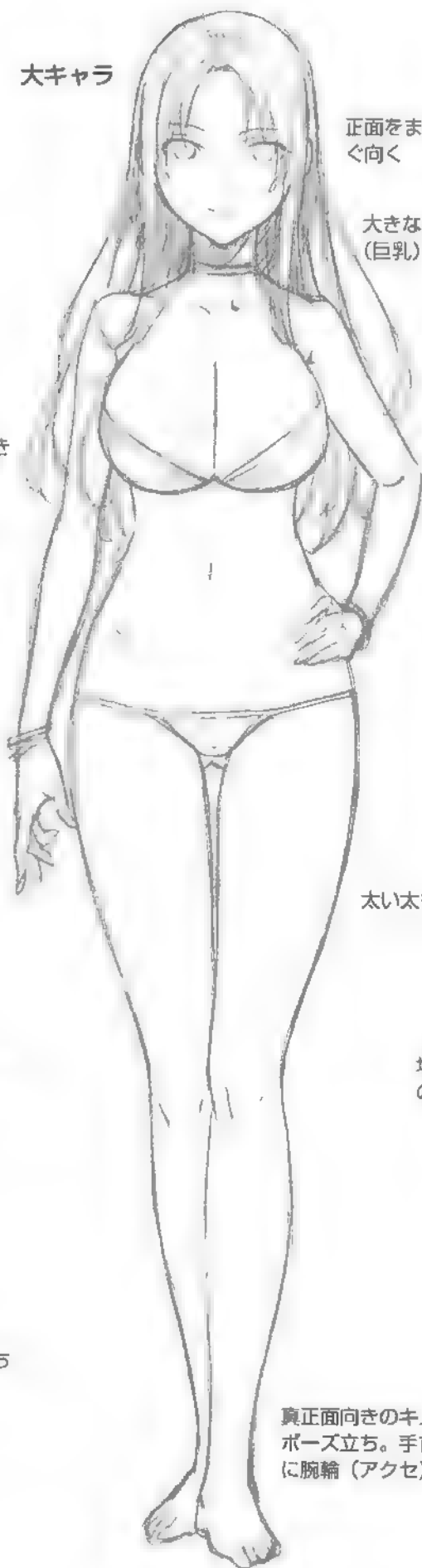
少し上向き

小さめのバスト

細い脚線

無防備立ち

大キャラ



正面をまっすぐ向く

大きなバスト（巨乳）

太い太もも

真正面向きのキメポーズ立ち。手首に腕輪（アクセ）

中キャラ



少しうつむき斜め向き気味

中くらいのバスト

均等に肉づきのよい脚線

しなり立ち

## ● 身長差の設定

ひとりひとりの身長差の目安は、頭の半分くらいです。

参考：もっと小キャラ



斜め向き

バストは特になし

## ● 鎖骨の描き分け



**しっかりした鎖骨**  
意外と骨太、ということを印象づけます。



**あっさりした鎖骨**  
肉づきのよさを反映します。



**がっつりした鎖骨**  
スリム系のキャライメージを与えます。



**気持ちちょっぴり鎖骨**  
幼い印象を与えます。

※小キャラよりもっと細い首、腕、脚。  
※指をくわえるポーズで、特徴・個性を強化しています。

## ニーショットポーズ

ニーショットはキャラの顔とカラダを大きくアピールするサイズです。ブラとバストサイズをテーマにしたキャラの描き分けを見てみましょう。



ほどよい骨感と肉感をテーマに、柔らかで健康的なボディをアピールする普通キャラ（主人公キャラ）

骨感と筋肉感をテーマに、引き締まったボディをアピールするアクティブキャラ

肉の柔らかさをテーマに、肉感を主体に表現するお色気担当のギャップキャラ

## ●「普通」役のキャラ

### ポーズの特徴…キュートさを演出

- ・ちょっと肩を上げて動きを演出します。
- ・ちょっぴりうつむき気味（見上げるまなざし）
- ・さりげないしなりの姿勢（肩と骨盤の角度を変える）



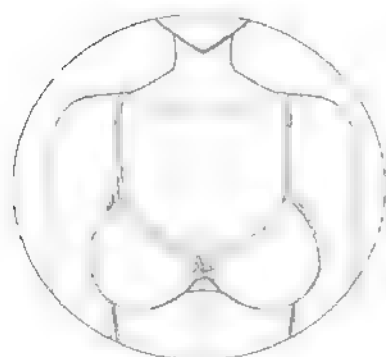
健康的なボディをアピール。ほどよい肉感とほどよい骨感を意識します。

#### ほどよい骨感…△ 鎖骨と肩

- ※ 鎖骨…あまり線を太くしません。
- ※ 肩…両肩を少しすくめた感じに上げるので、アウトラインをくっきりした感じにします。

#### ほどよい肉感…▲ 首筋、脇、乳房、おなか、股、パンツまわり

- ※ 乳房…線を強調しません。ブラで、自然で柔らかなふくらみを演出します。
- ※ おなか…おへそまわりの腹筋（縦のスジ）を少し描き、外腹斜筋を少し描き込んで下腹部まわりの柔らかな丸さを表現します。
- ※ ブラとパンツまわり…肉の食い込みを演出します。



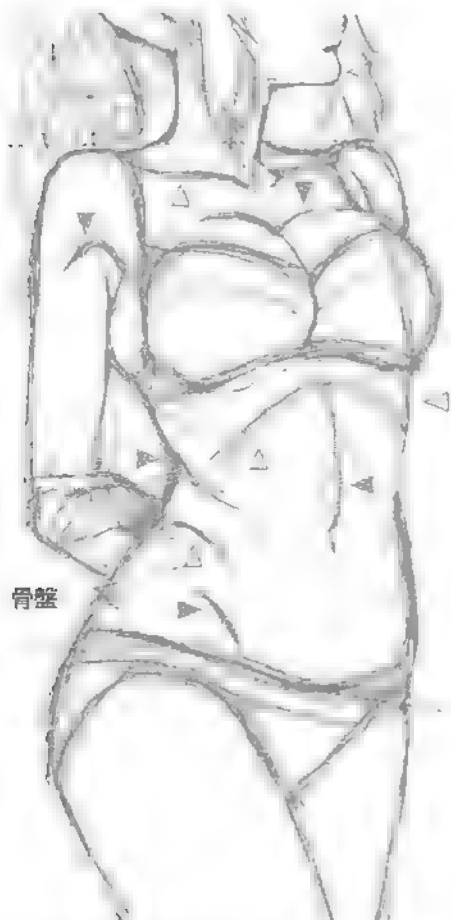
ブラによる自然な  
バストライン  
清楚、控えめなイメージを演出します。



## ● アクティブ担当キャラ

### ポーズの特徴…活発な感じを演出

- ・後ろに腕を組んで胸を張る
- ・はっきりわかるくらい両肩を上げる
- ・ちょっぴりあごを上げ気味に（見下ろすまなざし）
- ・片脚を前に出す

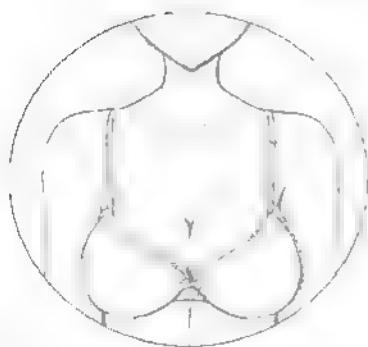


骨盤

骨感を意識して硬さを強調し、アスリートふうキャラを演出します。肩まわりや腰まわりの線で、筋肉質ボディを強調します。

骨による硬さ感…△ あご、鎖骨、肩、胸郭、骨盤  
※ 鎖骨…くっきり描いて、がっちり感を出します。

肉感…▲ 脇、肩まわり。乳房、腰のシワ、おなか  
※ 肩まわり…三角筋を演出します。  
※ 乳房…寄せて上げるブラ効果で、ボリューム感を出します。  
※ おなか…おへそまわりの線を長めに描いて腹筋を演出。腰のシワと骨盤の線を入れて、引き締まった調体と動きを演出します。外腹斜筋の線もシャープにして、丸みより引き締まり感を出します。  
※ ブラとパンツまわり…ここではスポーツ用の下着なので、肉の食い込み感をはっきり出すことで、締めつけている感じを出します。



寄せ上げバストライン  
スポーティなイメージや、乳房の谷間でセクシー感を演出します。Yラインです。



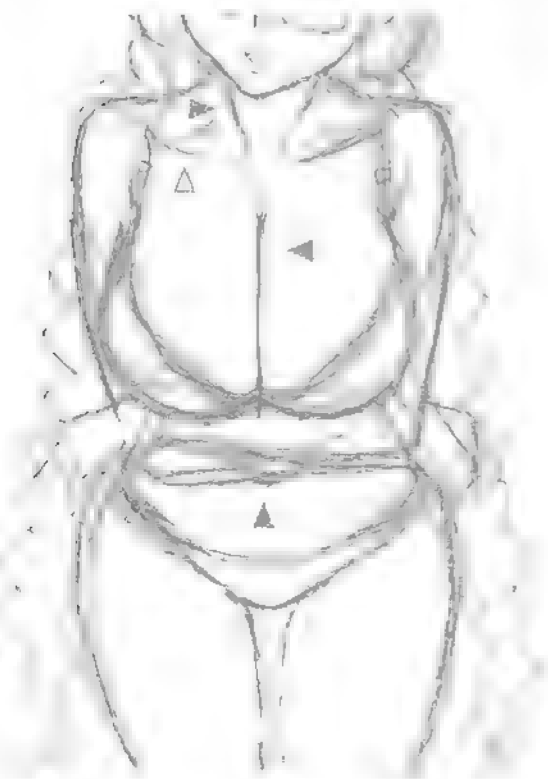
三角筋

肌を覆う布の面積が多い

## ● お色気担当キャラ

ポーズの特徴…恥じらい感と巨乳を演出

- ・乳房を抱え上げるようにして少し前かがみ（胸もとを強調）
- ・首を少しかしげる＋うつむき気味（伏し目がちに見上げるまなざし）



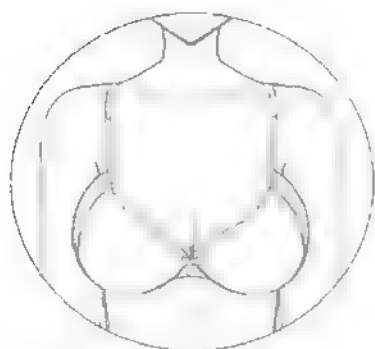
胸もと（大きな乳房）をアピールすることを目的にした姿勢と、困った感じに首をかしげるしぐさ、表情でキャラ感をアピールします。肩を小さめに描いて弱々しさを出します。

骨…△ 鎖骨

- ※ 鎖骨は細く描き、「ポーズで浮き出した」感じを出します。首筋とつながる部分でできるくぼみが、柔らかな肉感・肌感を演出します。

肉感…▲ 首筋、乳房、おなか（へそ）、股、太もも

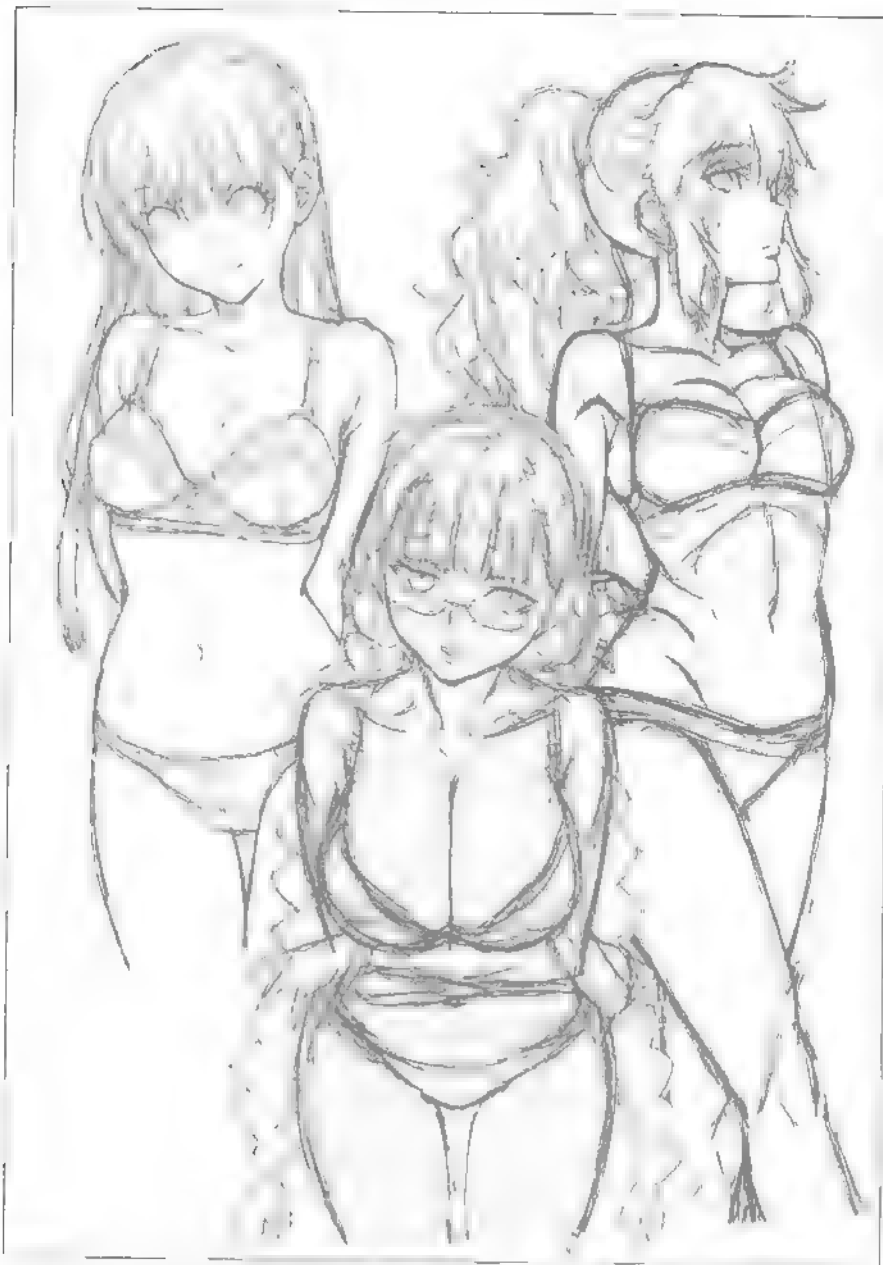
- ※ おなか（へそ）…カラダを倒しているの、横長です。
- ※ ブラの上…ブラからはみ出すような乳房の大きさと柔らかさを出します。
- ※ 股…丸く柔らかなラインをくっきり描きます。
- ※ 太もも…太めにして肉感を出します。内太ももラインで柔らかさを出しましょう。



1 (アイ) ラインバスト

ブラをするだけで左右の乳房がくっついて「I」字になります。「豊満な乳房」です。





ラフ・イメージデッサン

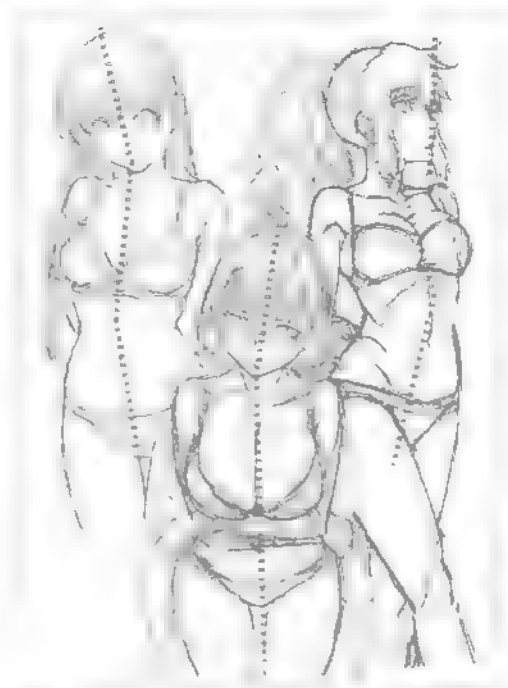
## 全体バランスについて

### …キャラの差別化ポイント

ひとりひとりのキャラを描き分けるにあたって、3人まとめて配置したときに全員の「違い」がひと目でわかるように心がけます。「違い（描き分け）」のポイントは以下の通りです。

- ・ポーズ…顔の向き、カラダの向き、姿勢の違い
- ・髪型の違い（髪質も差別化）
- ・顔…目の描き分け + 表情の違い
- ・カラダの肉感の違い + 下着の傾向の違い

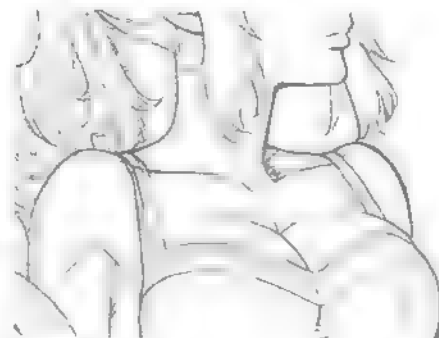
### 姿勢の違い



### 髪質、目の違い



### 骨と肉 / 鎖骨と乳房の違い



全員を一度に見たときに、それぞれのキャラの区別がつきやすくなっていると、顔やカラダの一部だけでも、キャラの見分けがつかます。

## 第5章

# 顔の作画

頭がい骨・顔パーツ・髪・口の構造・  
デザイン



# リアルふうの顔とキャラの顔との違い

リアルふうキャラとデザインされたキャラを比べてみましょう。頭がい骨の形から異なります。

## ● リアルふうのバランスとパーツの形を生かして描くキャラ



### 人体の頭がい骨

目もとや側頭部のへこみ具合が複雑  
ほお骨やりんかくがごつごつしている  
下あごの骨が大きい  
首の骨も太い

## ● バランスとパーツをアニメやゲームキャラふうデザインしたキャラ



### キャラの頭がい骨

側頭部やあごの骨のつき方は単純化  
ほお骨やりんかくがスッキリしている  
眼窩 / がんか (目の穴) が大きく、やや  
離れ気味。あごが小さい

# キャラの顔を描いてみよう

顔のパーツの位置は「アタリ」を描いて、探りながら描きます。

## お手本を見て描く

見て描く手順は、オリジナルに自分のキャラを描くときと同じです。目鼻の大きさや髪の毛のボリュームなどをよく見て描くことで、作画力が向上します。



完成したお手本キャラ

- ★ 顔のパーツの位置を観察する
- ★ 髪の毛の量（ボリューム／頭部のりんかくからどのくらい外側にアウトラインがあるか）、髪の毛の流れ、曲線の密度もマネしてみるとよい



完成前・下絵の状態



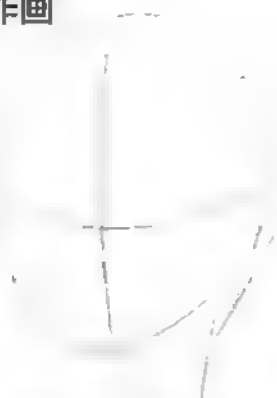
頭（頭がい骨）のアタリ

顔面をとらえ、パーツ（目鼻や口）の位置の目安にする十字線

## 作画の手順

### ● アタリの作画

①



丸（頭部 / 頭がい骨のアタリ）を描いて十字（顔面のアタリ）を描きます。

首を入れ、肩の目安（横線）を入れます。

②



髪の毛は頭がい骨から浮いているので、頭部のアタリのひとまわり外に、髪の毛の目安を描き込みます。

ほんの少し、顔の中心線のアタリを修正。外側に寄せました。

首の太さ、肩幅などをざっと描きます。



バストショットや顔だけを描く場合も、胴体の目安をざっくり描きます。



肩のつけ根の目安。胴体の幅をイメージする補助線です。

### ● ラフの作画～完成

③



お手本キャラを見ながら、頭部の形、顔のりんかく、髪の毛のアウトライン、首、肩のラインをとっていきます。

④



目の位置、サイズ、形を大づかみに入れて、鼻と口も描き込みます。

⑤



顔のりんかく、首、目鼻の線を少しずつ整えながら、髪の毛の流れを入れます。分け目の位置や房の大きさ、形をラフにつかみましょう。

⑥



まゆ毛や髪の毛のアウトライン、首や肩などの線をくっきりさせます。部分と全体を交互に描き進めます。

⑦



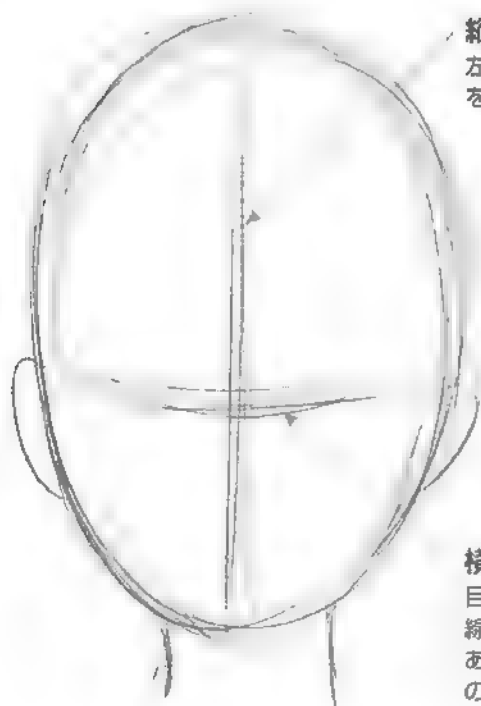
口もとを修正し、目、前髪や髪の毛のタッチを描き込んで完成です。さらに線を整えて描き込んでもOKです。



## 顔の十字の意味

アタリやラフで描き込まれる頭部の十字は、顔の向きをとらえる意味と、目鼻を描き込むときの「目安」の意味があります。

### 正面向き



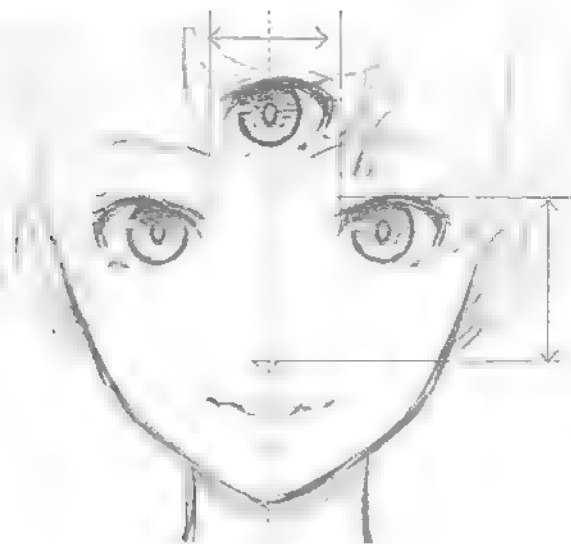
縦線  
左右の幅の中心  
をとらえる線

横線  
目の高さをとらえる  
線。上下の幅の中央  
あたりで、耳の位置  
の目安にもします。



鼻、口、あごは直線上にあります。

### ● パーツのバランス (位置の基本)



顔は、  
「目と目の間の距離は、おおよそ目1つ分の距離が開いている」  
「正面から見た耳のサイズは、目と鼻の位置を基準にする」など、  
パーツの位置関係をとらえて描きます。  
顔の十字線は、パーツを描き込むときの距離感や位置をつかむ目安の役割もしています。

### 補足

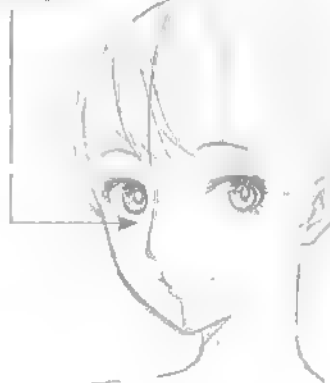
#### 「中心線」と「正中線」の違い

人体をめぐる用語に「正中線 (せいちゅうせん)」という言葉があります。

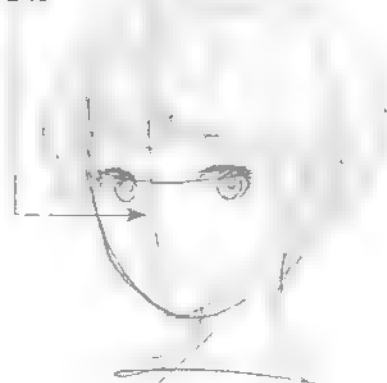
人体の表面の真ん中を肌に沿って引かれる線で、文字通り「真ん中の線」をいいます。武術でも、「正中線をずらして攻撃をよける」などと使うことがあります。

作画上で用いる「中心線」は、「見た目の真ん中」をとらえる線のことで、作画の現実上も「だいたい真ん中」に引かれていることが多く、「製図」クラスの絶対「真正面」が必要とされる場合を除き、通常はさほど神経質になる必要はありません。

#### 正中線



#### 中心線



## 斜め向き

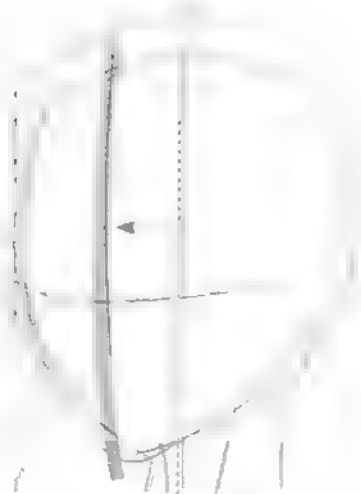
● 縦線の意味 左右方向の向きを表します。



左向き

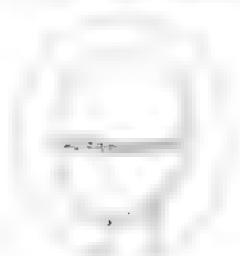


中央

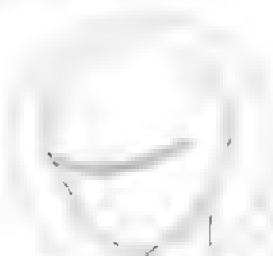


中心線は外（左）寄りになります。

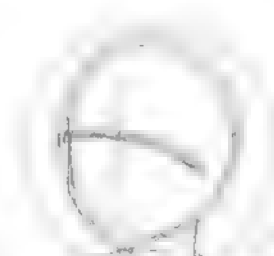
● 横線の意味 横線は顔の上下の向きを表します。



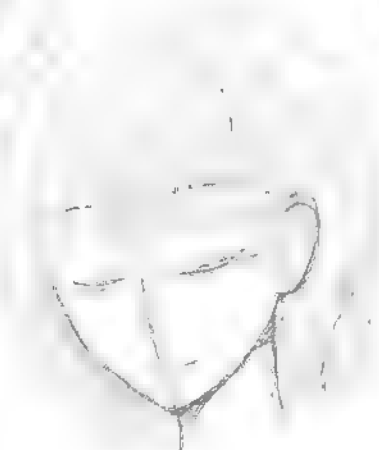
普通の場合



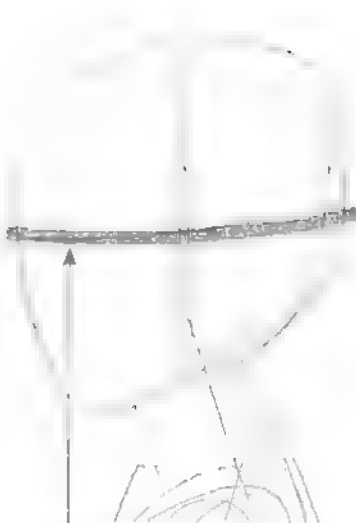
下向き



上向き



## 横向き



目や耳の位置をとらえる目安にします。

耳はこの位置（側頭部中央）から描き出します。



## いろんな向きの作画

パーツの位置と形の変化を見てみましょう。顔のりんかくの変化に加え、目の位置と形、耳の形も変わります。

正面にやや近い普通の斜め向き



斜め向き



横顔に近い斜め向き



横顔



斜め後ろ（目が見える角度）



鼻は見えません。

りんかく線に接する  
ようにして目を描き  
ます。

斜め後ろ  
（目が見えない角度）

横顔をアレンジして  
描く斜め後ろ  
鼻スジを描きます。



目もとの起伏を  
描きます。

瞳の丸さを描き  
ましょう。 (眼球)

参考：後ろ

## 横顔の作画・りんかくと目の位置

### ● りんかく



リアルふう  
…でこぼこ



キャラふう  
…シンプル、すっきり

### キャラの横顔によく使われる3タイプ



でこぼこタイプ  
くちびるの形を反映します。



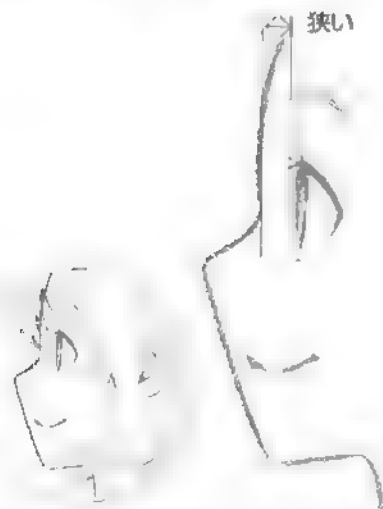
シンプルタイプ  
アウトラインを単純化します。



ハイブリッドタイプ  
上くちびるの形にリアルふうの  
アウトラインを反映します。

### ● 目のサイズと位置

眉間からの距離や目の形、サイズを変えます。



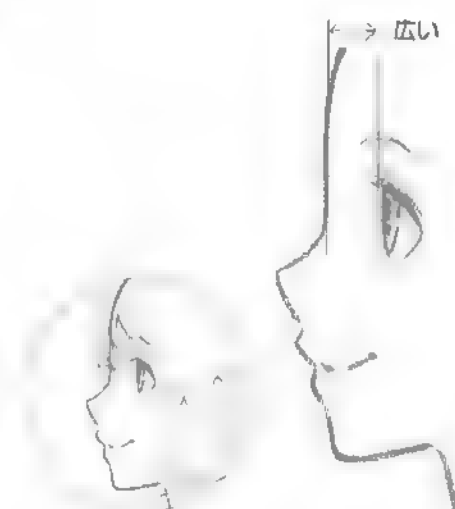
普通タイプ

目の位置（眉間からの距離）は狭めでリアルふうです。縦に大きい目。標準的ですが、正面向きの瞳は小さめになります。



ちょっと妖しげタイプ

目の位置はやや眉間から離れ、目の形は横長です。切れ長の目という設定や、やや妖しげなムードが強調されます。



ほんやりタイプ

眉間から離れた位置に、縦にやや大きめの目を配置します。のんびりキャラの雰囲気が出ます。

## 横顔に近い斜め向きの作画

鼻スジに奥の目がちょっと隠れる斜め向きです。顔の立体感が演出されます。目の位置と大きさのバランスが難しいので、最初はトレスや見て描くことなどを繰り返してバランスを学びましょう。



斜め向き顔タイプ

通常の斜め向きのときのりんかく線に近いです。



通常の斜め向き



横顔タイプ

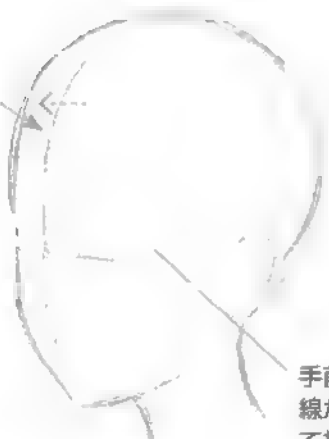
横顔のりんかく線に近いです。



横顔

### 作画ポイント

中心線を思いきって外側に寄せて描きましょう。



どちらも最初のアタリは共通です。横顔タイプは、ここから鼻スジ、アウトラインをラフに描いて、目を入れます。

手前の目は、中心線から距離をとって描きます。



## アオリとフカン

● **アオリ** 斜め下から見上げた顔です。



目と鼻の距離が短くなります  
(斜め向きは、鼻に目の一部が  
隠れます)。鼻は短めに描きま  
しょう。

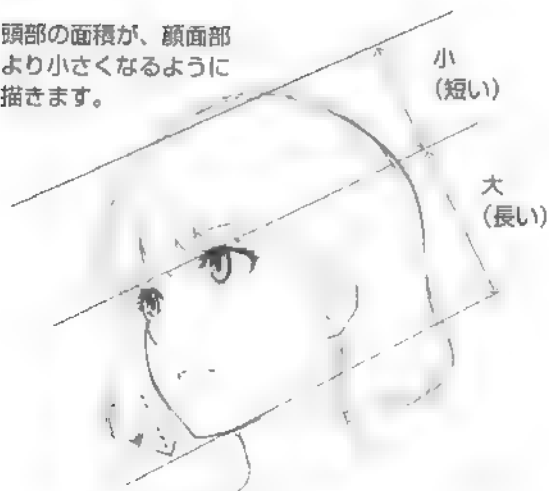


目の位置をとらえる横線を、上向  
きのカーブにとりましょう。



目もとと鼻の関係は、  
「横顔に近い斜め向き」  
とほぼ同じです。

頭部の面積が、顔面部  
より小さくなるように  
描きます。



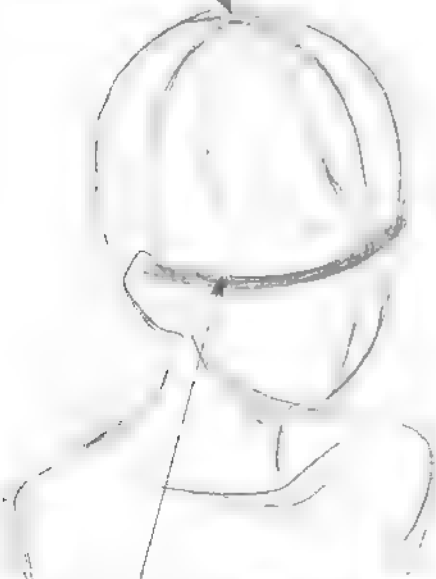
口から下のあごの面積が広くなります。



リアルふうキャラの  
場合、鼻の穴を描き  
ましょう。

● フカン 斜め上から見下ろした場合。頭部の面積が大きくなります。

頭頂部も十字のアタリでとらえます。



目の位置をとらえる横線を、下向きのカーブにとりましょう。

大  
(長い)  
  
小  
(短い)



リアルふうキャラの場合

頭頂部のつむじを放射状の曲線で表現します。



顔バランスは、通常の斜め向きとほぼ同じです。少しだけ、顔の縦幅を短くして頭を大きく描きます。

髪の毛部分を大きくしましょう。



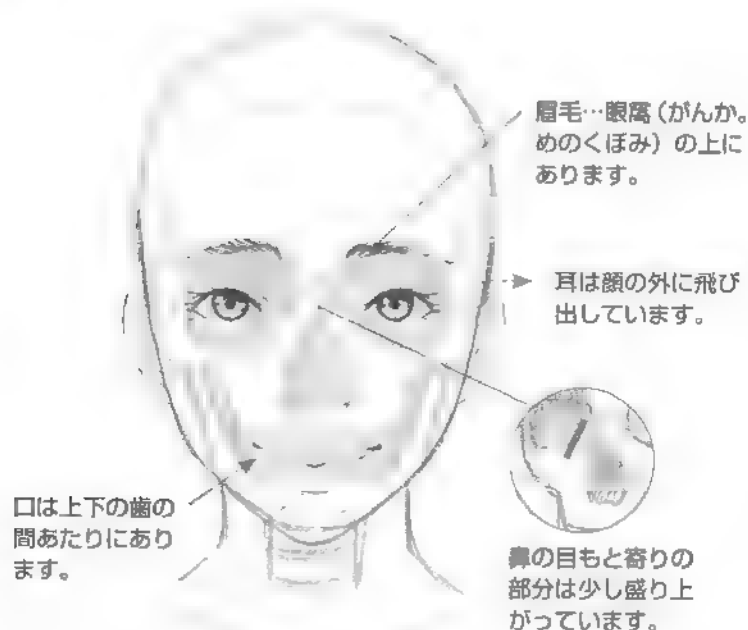


# 顔のパーツ

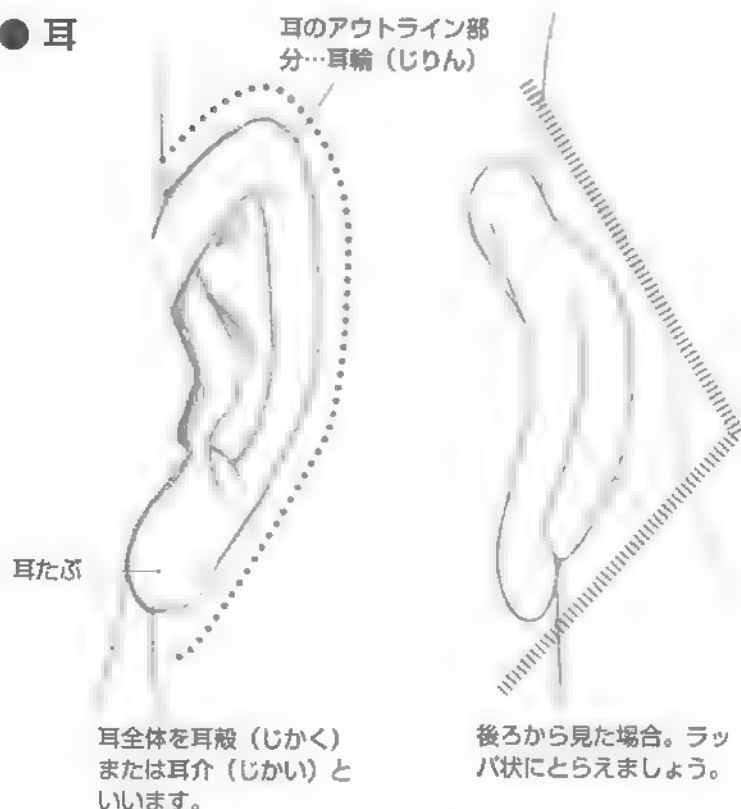
リアルふうキャラから、顔パーツの基本の形と口の構造を見てみましょう。

## 顔パーツの基本の形と名称

### ● 骨格上からとらえる特徴

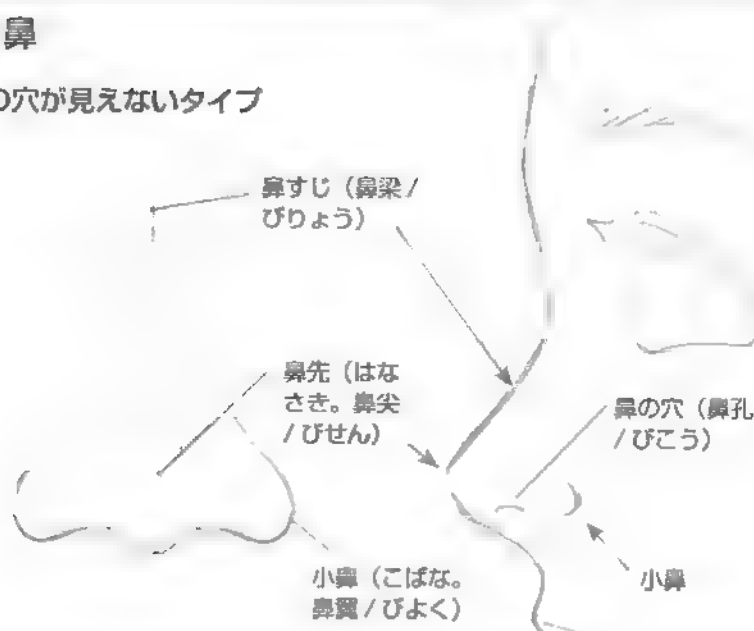


### ● 耳



### ● 鼻

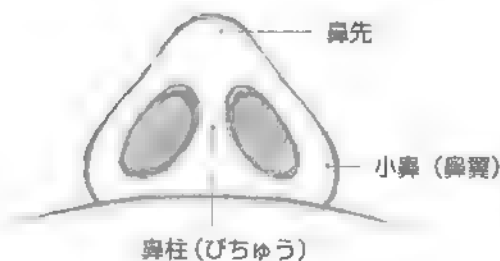
#### 鼻の穴が見えないタイプ



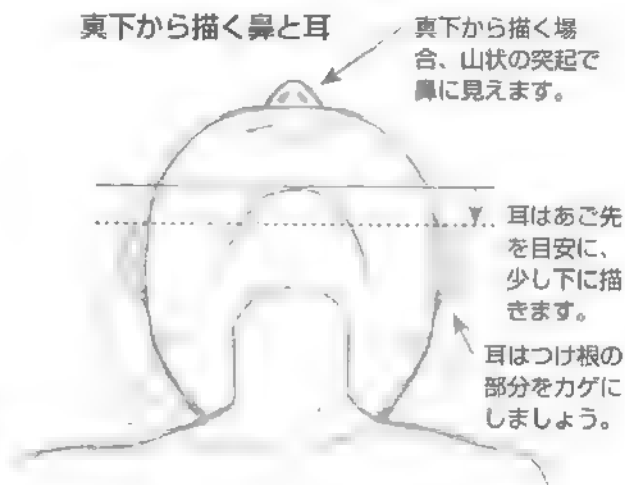
#### 鼻の穴が見えるタイプ



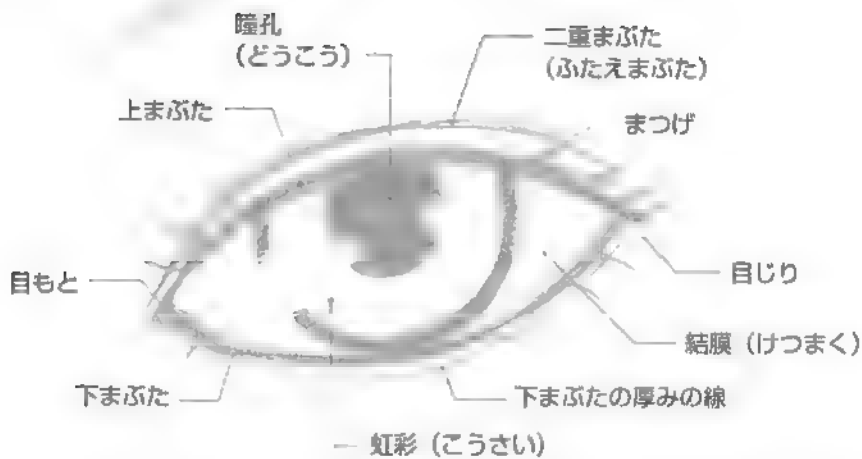
#### 真下から見た場合



#### 真下から描く鼻と耳

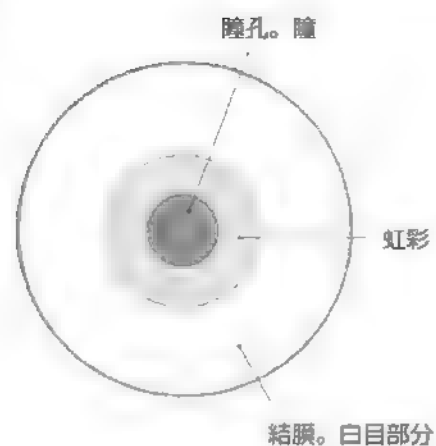


● 目



まつげは放射状に伸びます。

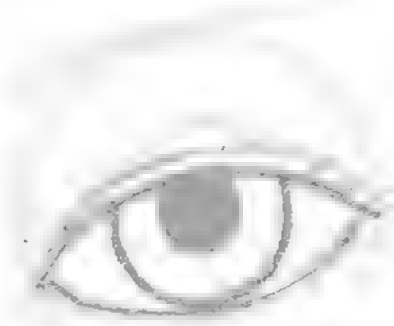
眼球



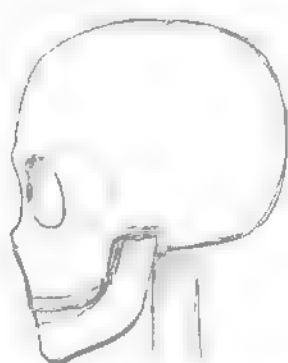
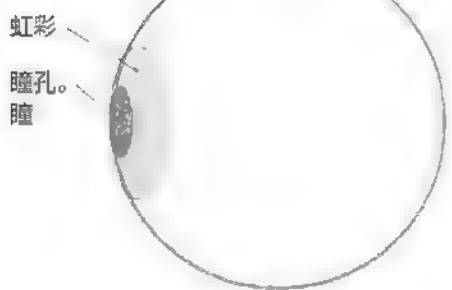
ガイコツに眼球をはめてみた場合



ウイंकキャラのキャラ骨透視



眼球を透視した場合

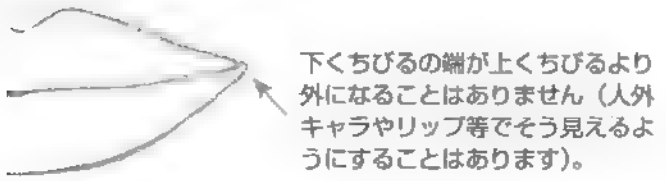
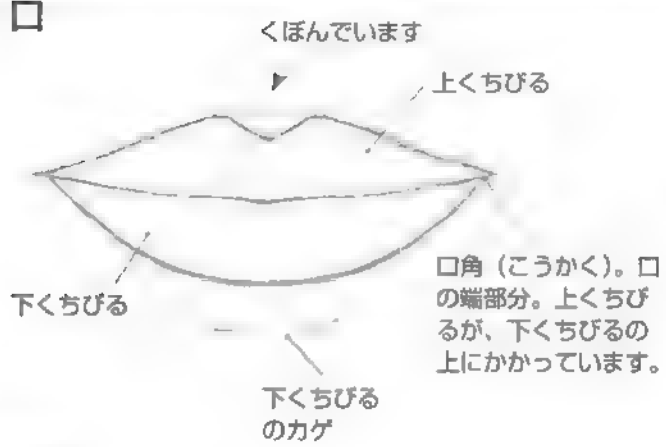


眼球をはめてみた場合



露出している「眼球部分」は、球面上の一部なので曲線です。

● 口



下くちびるの端が上くちびるより外になることはありません (人外キャラやリップ等でそう見えるようにすることはあります)。



実はここまでが下くちびるですが、リップ等で幅を狭く見せることが多いです。

# 口とあごの構造

## 正面

キャラの作画では目のサイズのデザインや口の演技の演出デフォルメが多いので、頭がい骨の状態はほとんど考えません。でも、歯や口の中を描くときには、口の構造を理解しておくに役に立ちます。

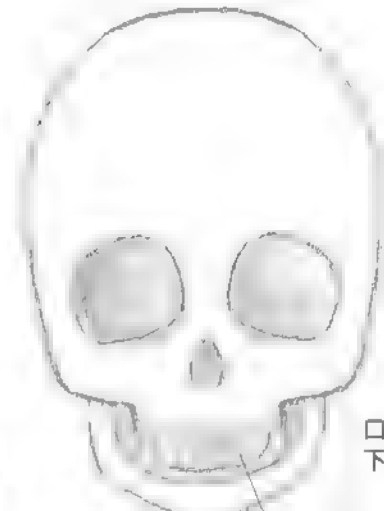


普通ににっこり口を開ける



にっこり

顔は正面向きのままです。



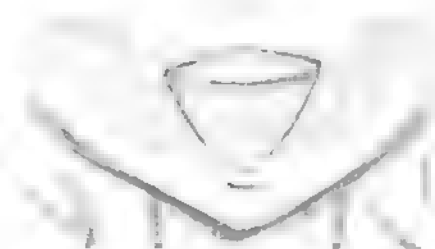
にっこり

口は、下あごが下に動きます。

首の骨が見えます。



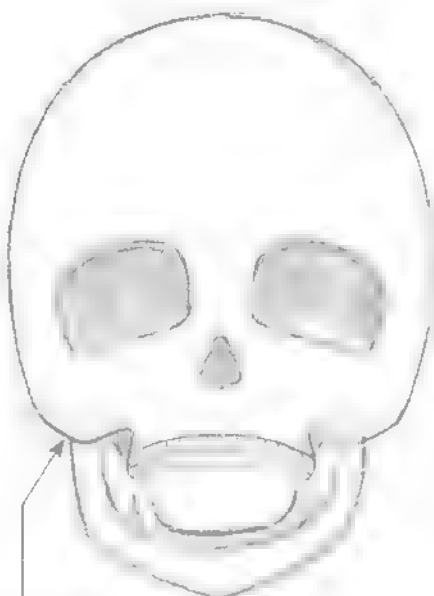
キャラ骨透視図



下の歯や歯ぐきは省略されています。



大きく口を開ける  
少し上向き気味になります。



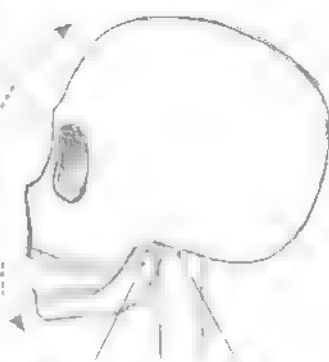
下あごの一部は隠れています。

上向き。上あごは頭がい骨の一部なので動きません。

あごは下に開きます。

あごの可動部（顎関節 / がくかんせつ）

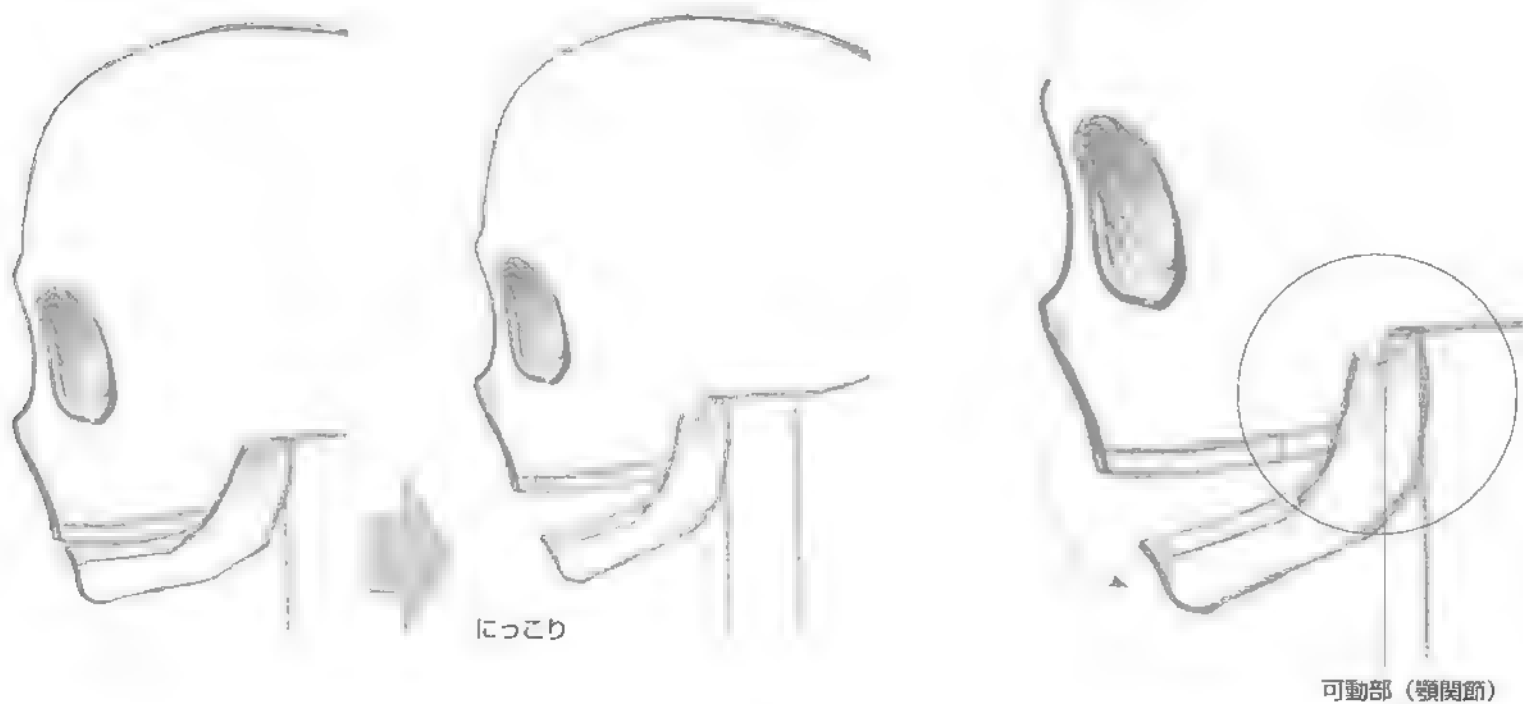
首の可動部で上を向きます。



頭がい骨上部  
パーツ

## 横向き

### ● リアルふうりんかくの場合



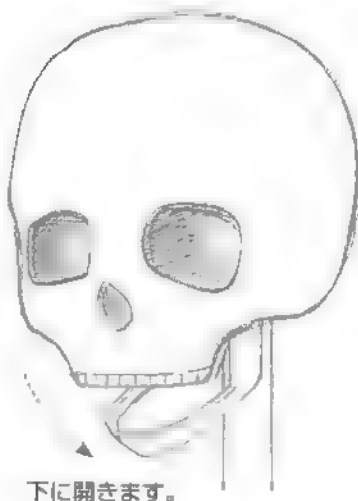
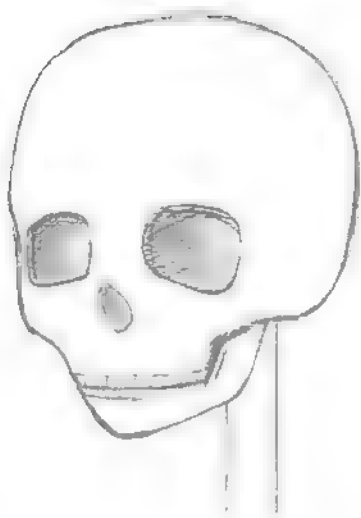
### ● キャラタイプの場合

デフォルメの強いキャラタイプの場合、口を開けても鼻から下のりんかくは同じまま、口を開けることが多いです。





大笑い



下に開きます。

ガイコツ透視図



顔のりんかくが変わらない場合、頭がい骨が変形・伸び縮みしています。

## 参考：デフォルメの強い「キャラ」の頭がい骨

キャラから頭がい骨をデザインした場合。前歯とアゴを見てみましょう。

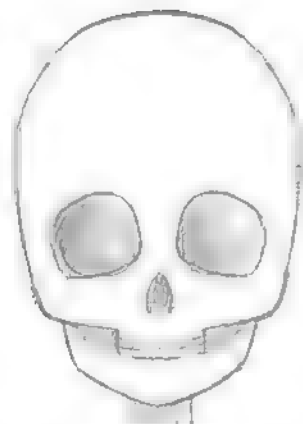


口を開ける



口を閉じる

普通にかわいい顔のキャラの頭がい骨を考えると、キャラのデザインや表現によっては下あごや歯の部分がとても小さいことがあります。でも、マンガやアニメなどの作中でこのキャラが雷にあたったりゾンビ化すると、たいてい普通の頭がい骨が描かれます。ここでは、見える歯から想定される頭がい骨を描いてみました。ほとんどリスのような前歯です。



参考：キャラ頭がい骨

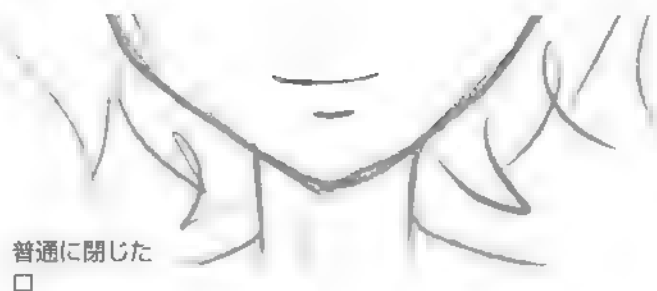


リアルな人体の骨格にとられずに、可愛さ優先で描きましょう。

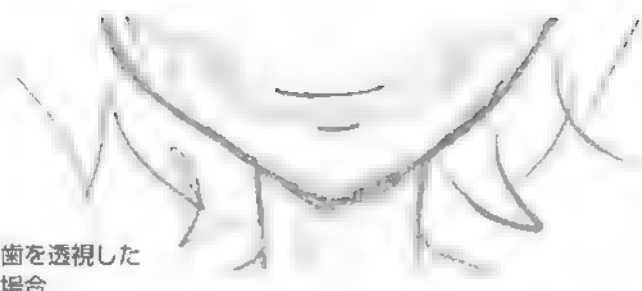


ガイコツ透視図

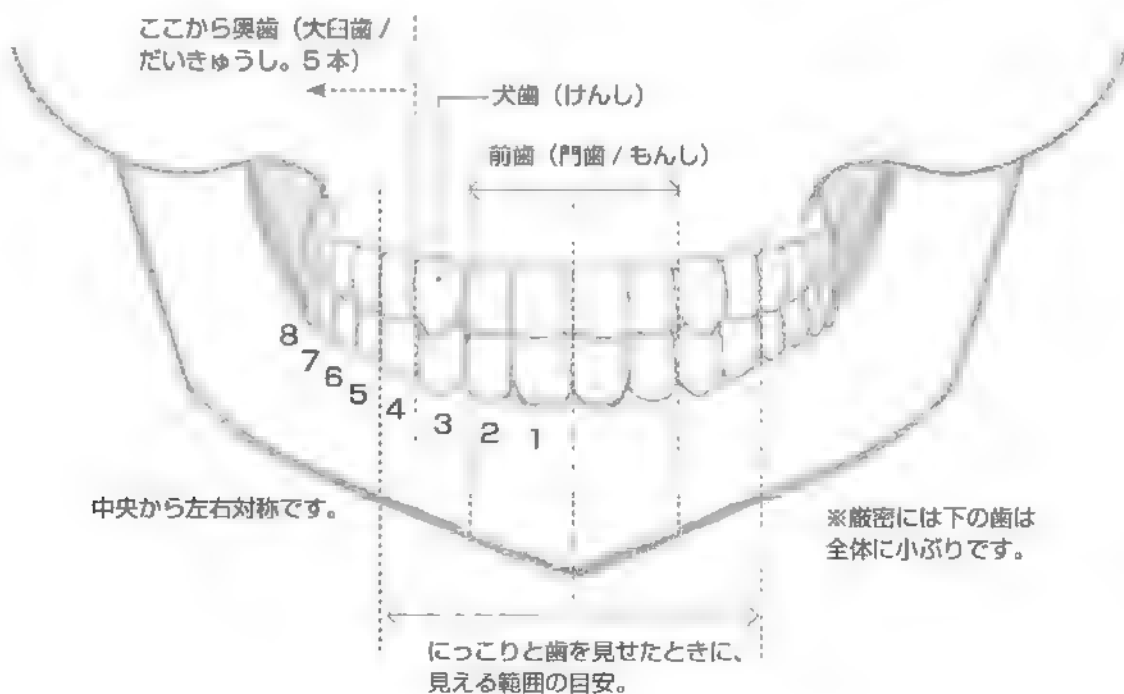
## コラム 歯について



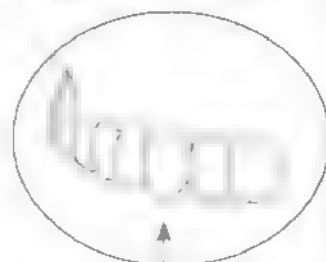
普通に閉じた口



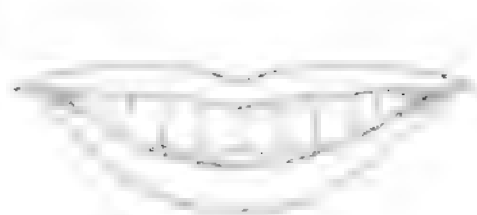
歯を透視した場合



上半分だけにした場合、歯は8種類だけです。



犬歯だけ、キバ状に先が尖っています。

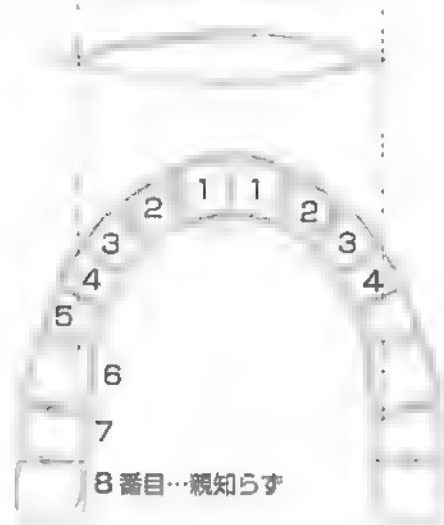


くちびると歯を描いた場合



下の歯は下唇に隠れています。

正面 にっこり口



上から見た上あご

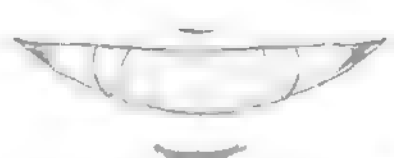


歯並びは上あごと下あごに沿った曲線をとらえて描きます。

## 歯の表現



歯とくちびるを省略した表現



犬歯を牙化した場合。犬歯の位置は意外と前歯に近いです。



よくあるキバ表現。犬歯より外側気味に描くことが多いようです。

# 髪の毛の作画

キャラの個性を出したり、キャラを見分けられるように描き分ける上で、髪の毛の作画は重要です。頭部の丸さを基盤にした作画のいろいろを見てみましょう。

## 頭部と髪の毛の関係

髪の毛の作画は、頭部（頭がい骨）の丸みを基盤にします。



ガイコツにカツラをかぶせるイメージです。頭がい骨とカツラの間の距離で、髪の毛の質や量の違いが出ます。

## ● 髪の毛の量で頭の大きさが変わって見える



頭部のりんかくと、髪の毛のりんかくの距離が狭いです。

頭部はふたりとも同じ大きさです。

髪の毛の量が少ない  
頭部全体は骨格の状態に近いサイズです。

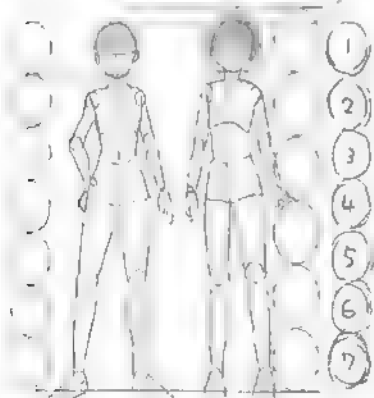


頭部のりんかくと、髪の毛のりんかくの距離が広いです。

髪の毛の量が多い  
頭部全体が大きくなります。

## 髪の毛のボリュームマジック

どちらも同じ7頭身



髪の毛の分まで含めて「頭の大きさ」ととらえた丸。

同じ身長で7頭身キャラでも、髪の毛の量が多いほうは頭が大きく見えるので、6頭身に見えます。身長差も出てきます。

## 作画手順のポイント

例) 髪の毛の量が少ないタイプ

髪の毛の量のイメージ

髪の毛のアウトライン



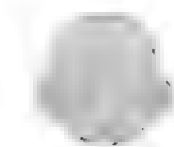
イメージを決めて、頭部のりんかくに沿ってアウトラインを描きます。

## 作画のポイント

髪の毛はシルエットと曲線が重要です。

### ● 一目でわかるシルエット

ヘアスタイルを描くときは、まずシルエットを決めましょう。キャラの個性やイメージをはっきりさせます。



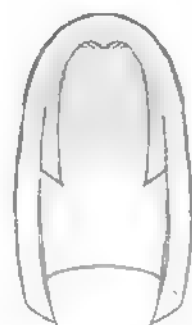
頭部の形。シルエットは丸いです。



ツインテールタイプ



ポニーテールタイプ

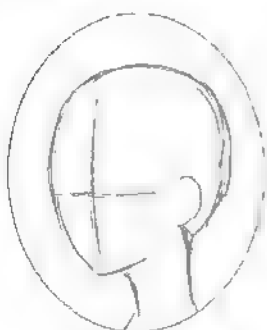


お姫様ふうタイプ



ギザギザタイプ

### ● 髪の毛は曲線で描く



頭部のアタリ



シンプルなストレートヘアで、直線的ですがゆるやかな曲線を用います。

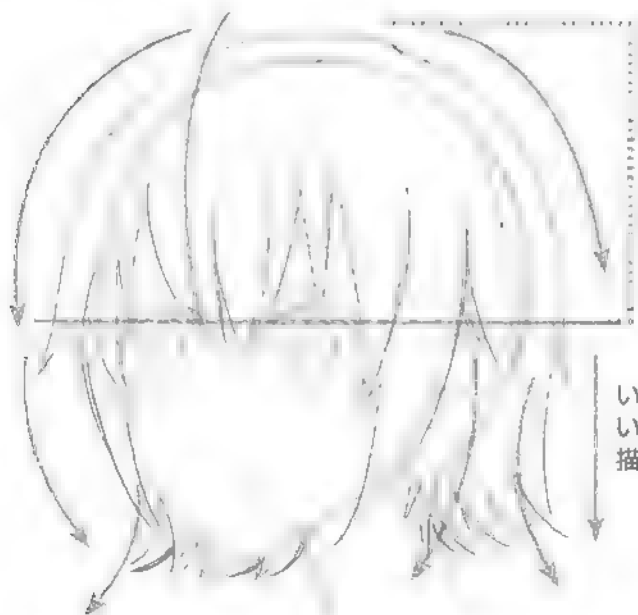


頭部が丸いショートヘア



ハネツ毛のあるショートヘア

### ● 側頭部とつむじを意識しよう

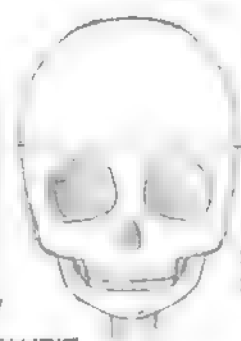


頭の丸さを反映するとよいエリア

いろんな長さやいろんな方向に描くエリア

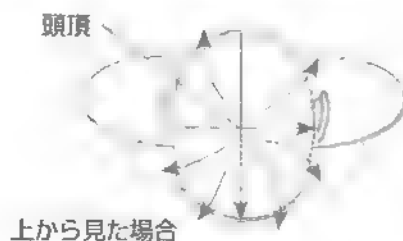


側頭部は平面的です。



髪はほぼまっすぐ下ります。

外に広がる場合



上から見た場合

通常は、頭頂部につむじ（髪の毛の流れの中心）があり、四方に髪の毛が流れるイメージで描きます。



## ● 生えざわを意識しよう



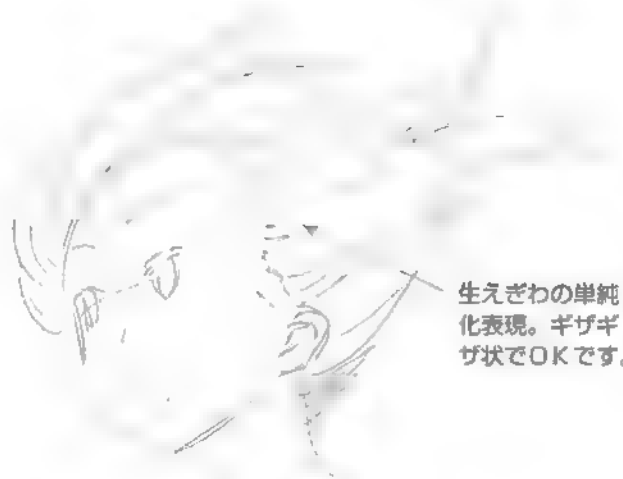
逆立つ髪やなびく髪、まとめ髪などでは髪の生えざわをとらえて描きます。ひたい、耳まわり、後頭部の生えざわを見てみましょう。

方向の違う曲線で髪の毛の束を描くことで、ひるがえった動き感を出します。

ひたいまわりの生えざわ。半円状にとらえましょう。

### なびく髪

ひたいと側面の生えざわをとらえます。



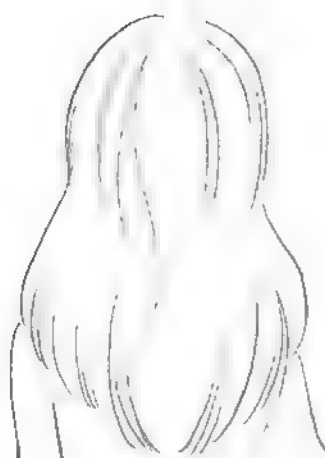
生えざわの単純化表現。ギザギザ状でOKです。

下からの風に吹き上げられる髪は、炎状のシルエットをイメージして描きます。

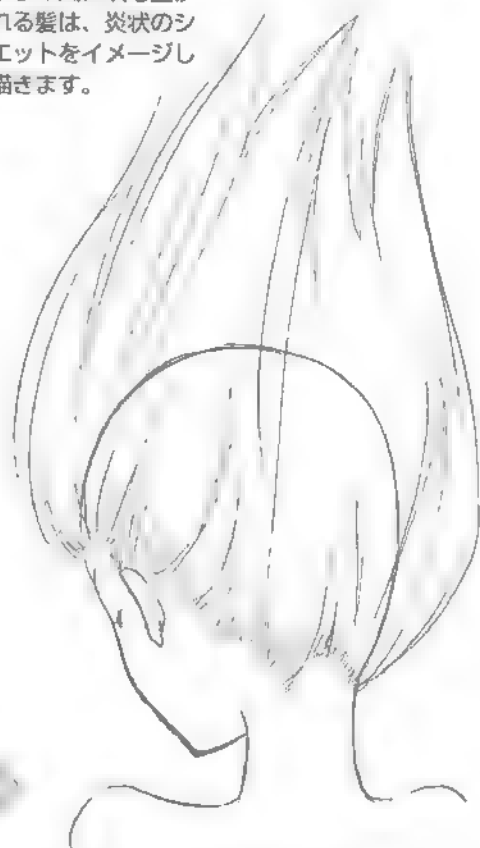


耳まわりと後頭部の生えざわ。髪の毛は耳のつけねまわりをよけて生えています。

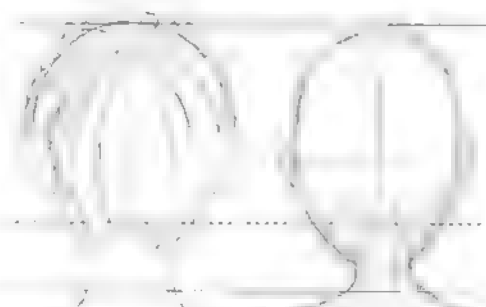
髪の毛が戻った場合  
(ばさばさ表現)



髪の毛が逆立つ前



逆立つ髪 耳まわりと後頭部の生えざわをとらえます。



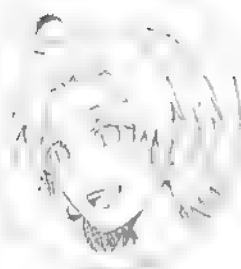
後頭部の生えざわは首のつけ根あたりです。

## ヘアスタイルの作画

### 代表的な髪の毛表現

アウトラインは頭部の丸さに沿う曲線が基本です。ショートヘアやまとめ髪を主体に、いろいろな髪の毛の作画のコツをつかみましょう。

#### ● デフォルメ・シンプルタイプ …アウトラインを描く髪



##### アウトラインタイプ

シルエットのりんかくを単純化して描きます。髪の毛のハネや大きな房など、ブロックを形にするイメージで描く手法です。



##### 塗り + 天使の輪タイプ

アウトラインをとったあと単色で塗り、光のデカリ(天使の輪)を入れます。

白く、だ円状に入れます。



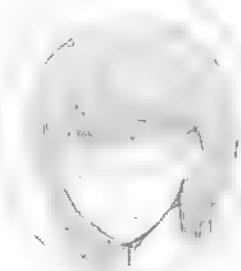
天使の輪  
(エンジェルリング)

#### ● リアルタイプ …髪の毛の流れや重なりを意識して描く髪



##### 房を重ねるタイプ

流れごとに房状にとらえて描く手法です。重なり合う髪の毛の房をとらえましょう。下の房を描いてから、上にかぶせていきます。



##### 線描タイプ

髪の毛を1本ずつ描くつもりでいねいに描きます。線と線をすべて均等の幅で描くのではなく、広くあいているところと、狭いところをつくりましょう。

## 代表的なまとめ髪

「頭部の丸さ」と束ねてつくる「房」の作画が基本になります。髪質や房のボリューム、留め具部分にリボンを使うなどで、さまざまなシルエット（デザイン）が演出できます。

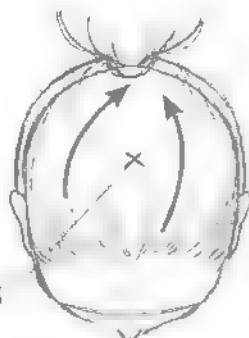
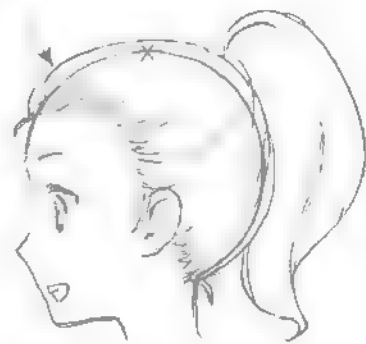
### ● ポニーテール

結び目を1つつくって、大きな髪房（テール）を特徴にするヘアスタイルです。活発感や知的感、大人っぽさをアピールできます。

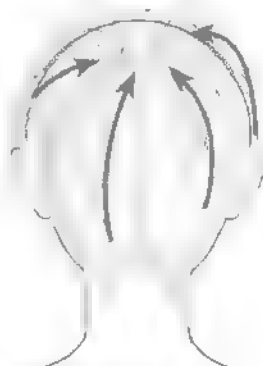
頭部（頭がい骨）に沿う感じです。ボリュームはあまり大きくしません。



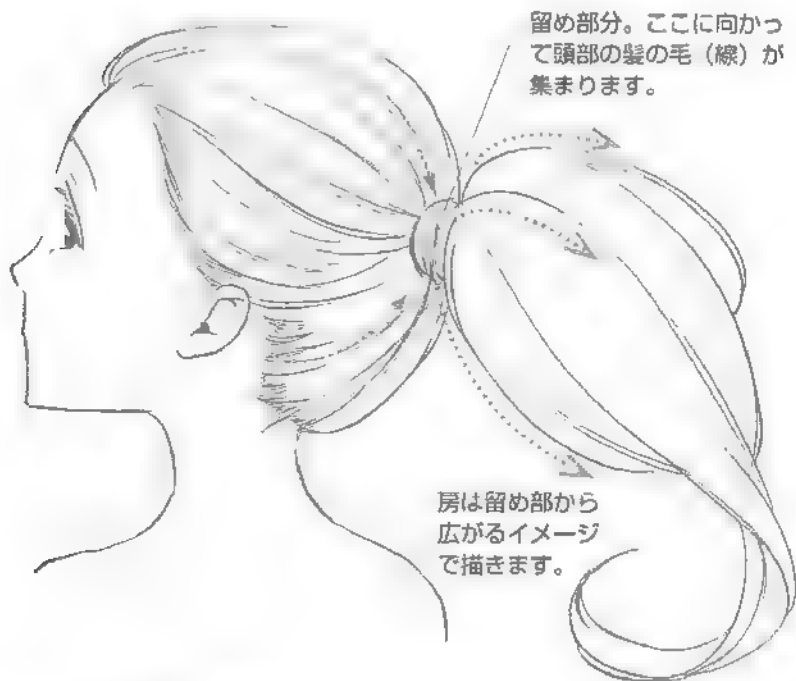
テール部分



頭頂部



頭部の曲面を髪の毛の線で描き出すイメージで描きます。



留め部分。ここに向かって頭部の髪の毛（線）が集まります。

房は留め部から広がるイメージで描きます。



留め位置（曲線の集束点）の目安

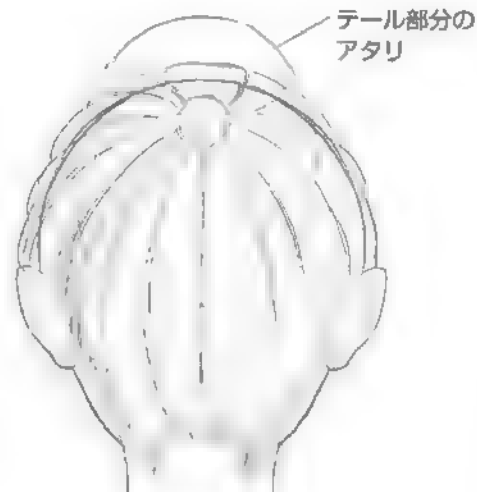
後頭部の曲面に沿った髪の毛の流れ



髪の毛の量（ボリューム）がたっぷりある場合。



髪の毛の量が少ない場合。



テール部分のアタリ

## ● ツインテール

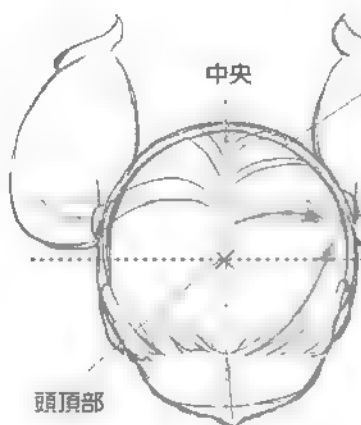
結び目が2つ、房（テール）が2つになるのが特徴です。キャラ的には活発感や可愛らしさなどのアピール効果が大きいです。



左右の高さをそろえます。

ウェーブタイプ

テールの長さも左右そろえます。



中央

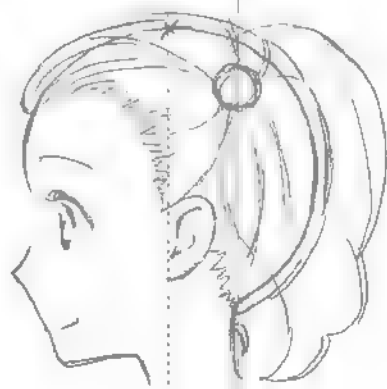
髪の毛の流れは中央を境にして、結び目に向かって描きます。

結び目は中央よりも後ろが安定します。

中央

頭頂部

中央



### 後ろ側の分け目と留め位置



耳より上。ツノふう。



耳の近く



真ん中からキレイに分けるタイプ



ギザギザ状に分けるタイプ



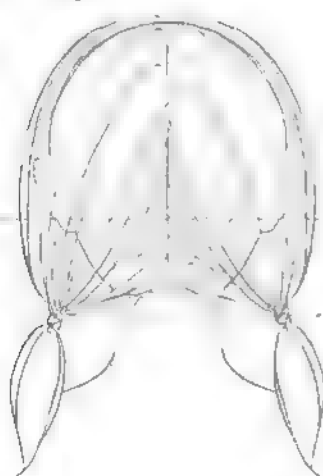
ウィッグ（つけ毛）などを使ってこんな感じにすることもokです。



片側のみ・ポニーテールの変形

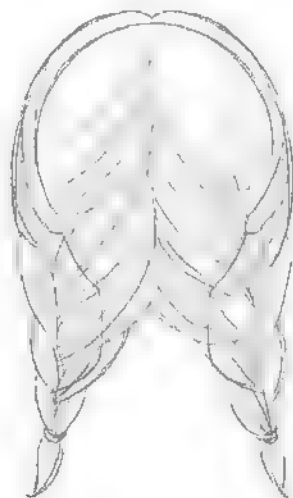


耳より下にすると、「おさげ」になります。



耳たぶ

あごくらいの位置

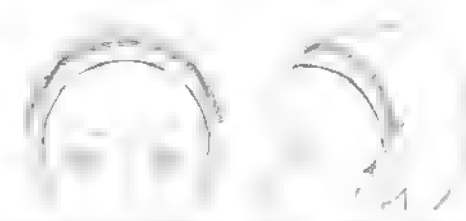


三つ編み（ゆる三つ編み）タイプ

### 代表的な生えぎわの形状



正面はゆるやかな曲線で、もみ上げあたりをギザ状にとらえるタイプ



ゆるやかな半円状にとらえて、もみ上げまわりもシンプルにとらえるタイプ

## リアルふう表現とキャラふう表現

髪の毛の流れと密度をとらえましょう。

### ● 流す髪 テーマ・特徴…しなやかなラインでエレガントに リアルふう

頭頂部、つむじまわりは。髪の毛の  
へそに当たるので、密度を高めて渦  
の中心っぽく描きます。

線を引かずに白く残  
し光を表現します。

線の有無でギザ  
状に見えるよう  
に描きます。

大きなブロックのアウト  
ラインになるように描い  
て、流れを感じさせます。



### キャラふう 大きな「流れのアウトライン」をとらえるイメージで描きます。

「天使の輪」で白くする部分をタッチで描  
くことで、「天使の輪」の効果を与えます  
(頭部の丸みを演出します)。



カゲを入れることで空間感が出て、髪の毛のボリューム  
感と、ふんわりかかっている感じが出ます。

毛先の方は少し線を多めに描きます。たっぷ  
りした髪の毛の感じと存在感が生まれます。

● まとめ髪 テーマ・特徴…少しゴージャスな雰囲気



リアルふう

髪先をウェーブ状に。波線を用います。



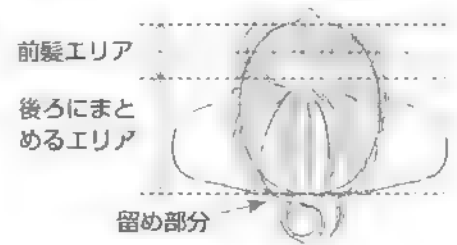
前髪部分

ボリューム部分

丸くゆるやかなお団子状にまとめるイメージです。



リアルふう



前髪エリア

後ろにまとめるエリア

留め部分



キャラふう

黒くカゲを落として立体感を与えます。



ボリューム感を見せたいので、線の密度をゆったり描きます。

頭皮にピッタリ沿っている感じを出すため、線の密度を上げます。まとめ髪感が強調されます。

線の密度…線と線の距離。密度を上げる…細かく、近づけて描くこと。

# いろんな顔を描いてみよう

## 目と髪型に注目する作画

目の大きさや形の描き分けに、髪型の変化をつけましょう。

### ● 大きい目と小さい目



小さめの目 瞳も小さめです。



大きな目 瞳も大きめです。

### 描き分けポイント



アタリ、顔の傾きは同じです。

ボリュームのある髪



怒り肩で骨格を強調した肩まわり（首も太め）

シルエットの違い



ボリュームを抑えた髪

なで肩のスッキリした肩のシルエット（首は細め）

### ● 性格を反映する目

目（まぶた）のアウトラインや、瞳の色合い、瞳の大きさなどで違いを出します。



明るい目



不安がち、驚きの目



じと目

## ● 普通目、たれ目、つり目

代表的な目の形「3種の基本パターン」です。描き分けることで、髪型を同じにしてもキャラの雰囲気は変わります。



普通目キャラ



つり目キャラ



たれ目キャラ

描き分けのポイントは目尻  
目尻の位置で描き分けます。



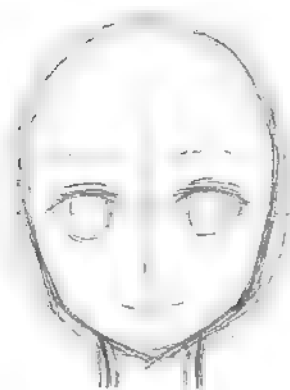
普通目



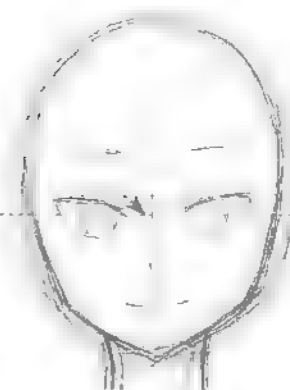
つり目



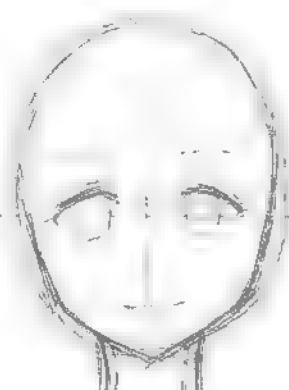
たれ目



普通目



つり目は目もとを下げ気味にするのも有効です。



たれ目

顔のアタリで、十字線の横線を基準にします。目じりをとらえるための横線を描き加えて作画することもあります。

## ★ 目の印象を髪型に反映してみる



普通目…くせのない「まっすぐ」な印象になります。髪型はあまり凝らず、身だしなみ程度に整える感じの髪型です。



つり目…なんか気が強そう、外向的な印象になります。髪型も外向きイメージのツンツンヘアです。



たれ目…なんかおとなしそう、内向的な印象になります。眉毛を隠したおっぱストリートヘアです。



## 性格を意識して描くキャラ

どんなキャラか、イメージをはっきりさせる意識で目や髪型を決めていきます。



ぼんやりほんわか  
キャラ

穏やかな感じのポイント  
…丸い頭のシルエット、たれ目、まとめ髪  
(三つ編み)

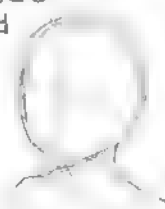


髪の毛のボリュームをたっぷり  
とります。大きめの頭で、子ど  
もっぽく親しみやすい雰囲気  
にします。



元気でマイペース  
なキャラ

自由感のポイント…髪の毛ばさばさ  
元気さ…ひたいを大きく見せる  
※ 口もとでひと癖感を演出



明るい元気キャラ

明るい元気のポイント  
「活発感」です。大きく  
開けた目と口、髪の毛の  
ハネ表現。瞳も目の光も  
大きく描いて明るさを強  
調します。

フカン気味でなで肩を  
強調。リラックス感、  
自由感を演出します。



アオリ気味で首をちょっと  
かしげる、両肩を上げるポ  
ーズ演出で、明るいキャラ  
性を伝えます。



### 強気な個性派キャラ

強気・元気・活発・個性のポイント…つり目、とがった房で派手に見えるポニテ（ポニーテール）、前髪、顔の脇の髪の毛もワイルドな印象を与えます。

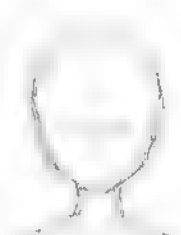


斜め向きうつむき気味…目の入れ方で意志や動き感など、目の演技を演出しやすいです。



### けだるい年上キャラ

けだるさ…長いまつ毛、伏せ目、小さめの口、目にかかる髪の毛はしなやかで細く、繊細なイメージ。まとめ髪も少しほつれ気味、どこことなくだらしない雰囲気にして「余裕」を演出します。



正面向き、うつむき気味…目線を上げること、三白眼風の目デカさを演出しやすいです。

### 静かでミステリアスなキャラ

ミステリアス…瞳の中に明るい光を入れないことで、不思議なニュアンスを与えます。ストレートのロングヘアはそれだけでミステリアスな効果がありますが、はねっ毛を加えることで「ただ静かじゃない」という自己主張を与えます。また、顔の中央、眉間にかかる前髪も、キャラのクセの強さを演出します。

### 前向きメガネっ娘

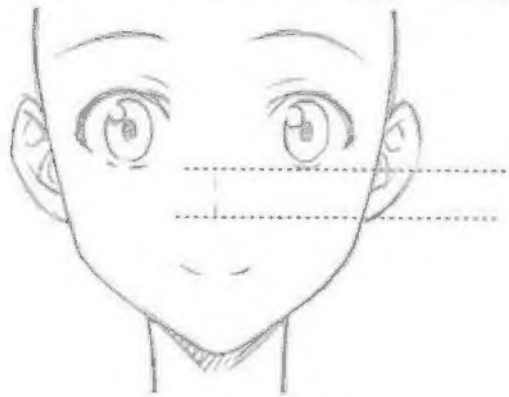


左右対でそろえたヘアスタイルはまじめ感を、大きなひたいは外向性や前向きな意志を反映します。目にちょっとかかる前髪はクセの強さを感じさせ、同時にキャラの個性を強めます。

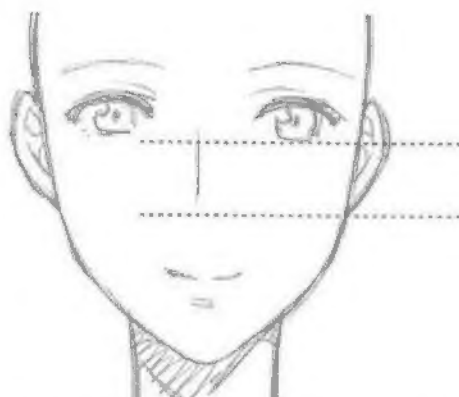
## バランスに注目する作画

### バランスの描き分け 1

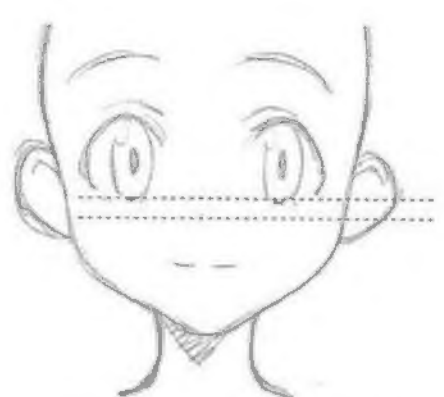
#### ● 目と鼻の形とサイズ、距離に注目



基本キャラ。鼻スジをあまり強調しません。



年上・お姉さまふうキャラ。目は小さめで、基本キャラの半分くらい。鼻スジや鼻の形を描くと大人っぽいキャラになります。

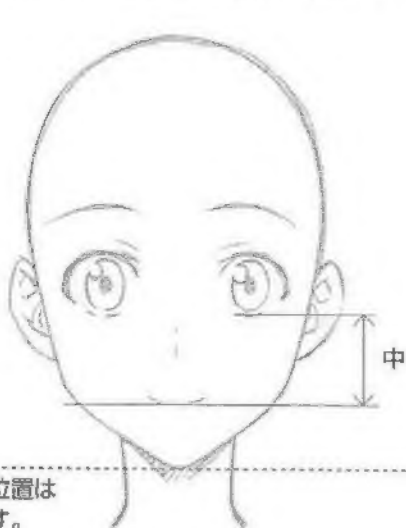


子ども、妹ふうキャラ。目は大人ふうキャラの3倍くらい大きくします。鼻はほとんど「点」です。

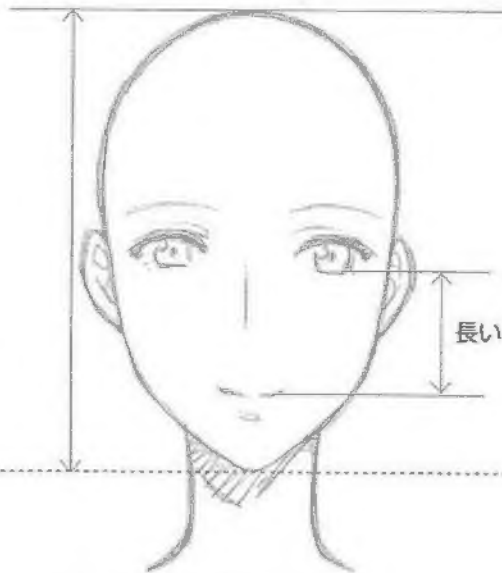
### バランスの描き分け 2

#### ● 下まぶたと口の距離に注目

どのタイプも、耳は目の高さに合わせて描きます。

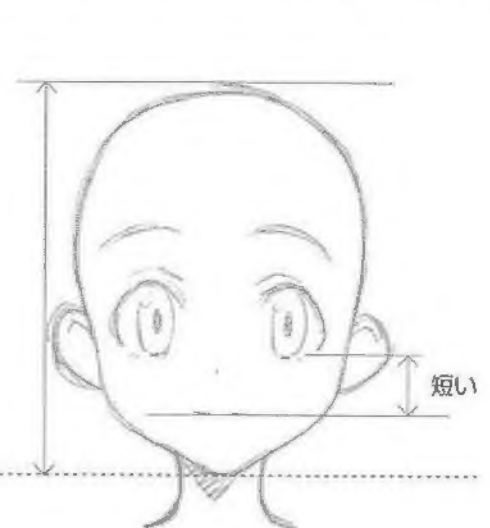


あごの位置は共通です。



#### 大人・お姉さまキャラ

目と口の距離を長くとります。また、肩幅を顔のサイズに合わせて描くことを想定して首の太さや長さを描きます。



#### 子ども・妹キャラ

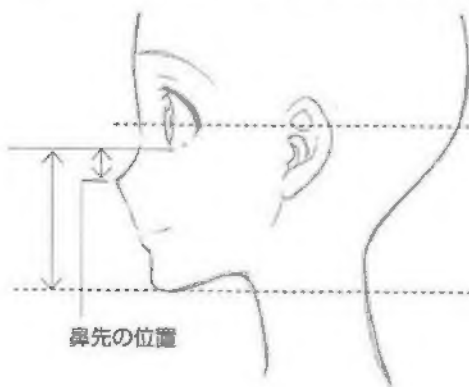
目と口の距離を短くします。

#### 基本のキャラ

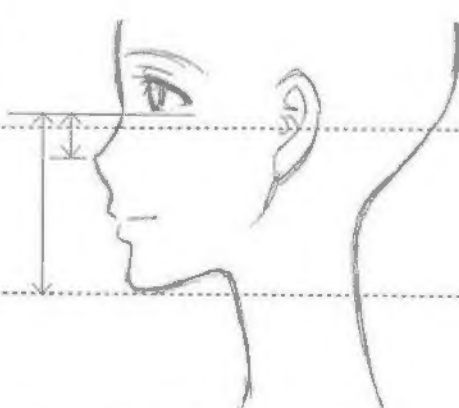
※鼻の下から口までの距離があり、口からアゴの距離も控えめです。

### バランスの描き分け 3

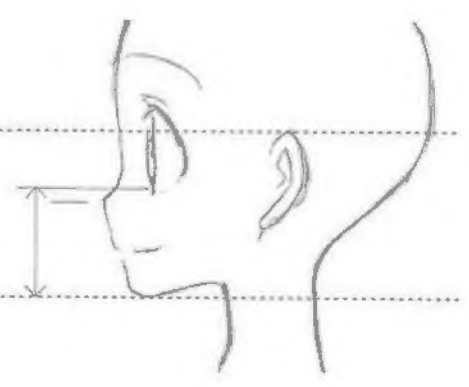
#### ● 下まぶたと鼻先の距離に注目



鼻先の位置



大人キャラは目の下から鼻先までの距離も、あごまでの距離も長く、面長を意識します。



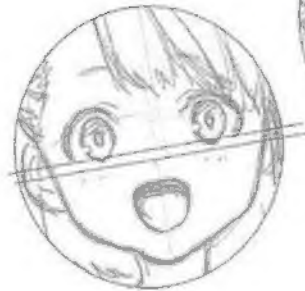
子どもキャラは目のすぐ下に鼻先があります。また、あごまでの距離も短く描きましょう。



基本のキャラ



目の下まぶたと鼻の距離の違い。キャラごとに目と鼻の距離を決めておきましょう。口を開けた顔や斜め向きの場合、鼻の位置が決め手になります。



大人・姉キャラ



子ども・妹キャラなど



キャラデザワンポイント

ヘアスタイルの4面図を描こう

同じキャラを描く必要があるときは、何点が違う向きの顔を描きます。通常、3面図は「正面・横・後ろ」ですが、キャラの場合は「正面、横、斜め」を基準として、真後ろからのものを加えて4点描いておきます。



正面



斜め



横



後ろ



髪の毛の分け目、流れ、頭がい骨からの距離（ボリューム）がなるべく同じになるように気をつけましょう。



9784798618524

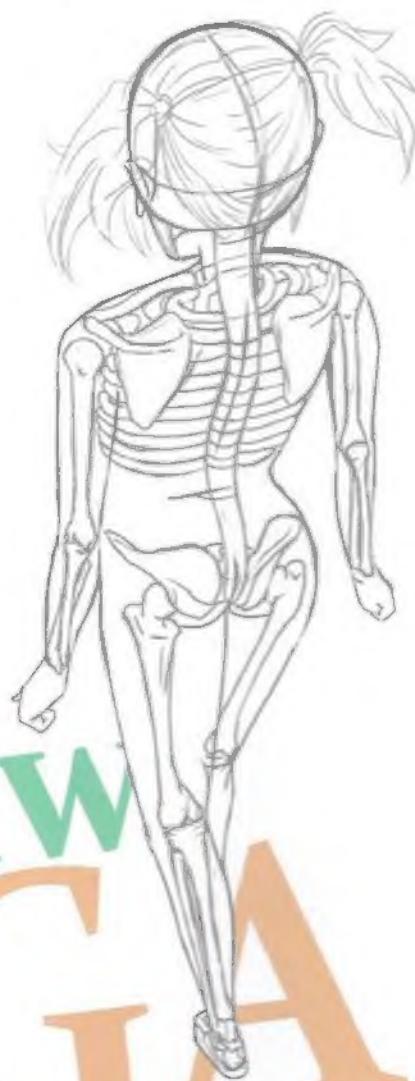


1922371019001

ISBN978-4-7986-1852-4

C2371 ¥1900E

定価: 本体1,900円 + 税



# How To Draw MANGA